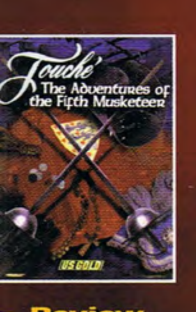
EDICIÓN ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO

650 ptas.
Nº 6 ■ MAYO 96 ■

COMPUTER GAMING WORLD



Review

TOUCHÉ
Tú puedes ser el 5º Mosquetero



Top Secret

Revelamos paso a paso El Secreto del Templario

Duke Nukem 3D
Mil megatones de acción explosiva

Reportaje: Todos los simuladores del 96



Toda la emoción de la EUROCOPA en tus manos

El evento deportivo con más seguidores está a punto de comenzar. Si quieres participar en él, esta es tu oportunidad. Elige equipo, jugadores, estadios, árbitros y participa en la Eurocopa 96 desde casa. Vete entrenando, te queda poco tiempo

Licencia oficial de la Eurocopa 96 en PC-CD ROM
De los mismo creadores de Actua Soccer pero...

- Mejor control
- Partidos espectaculares
- Animaciones basadas en movimientos reales de jugadores reales
- Más información y estadísticas
- Estadios y equipos reales











CON LA VOZ DE J.J. SANTOS

SOFTWARE EN CASTELLANO

COMPUTER GAMING WORLD

EDICION ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº1 EN EL MUNDO

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, LH Servicios Informáticos, Mariano Tortosa, Maria Jesús Alcamí, Jose Antonio García Recuero
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño:
Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción, Administración y Publicidad:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42. Fax (91) 327 26 80
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión:
COBRI
Depósito legal:
M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

SOLICITUD DE CONTROL ACEPTADA POR OJD



Edita:
América Ibérica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich



editorial

El precio justo

No, no es que queramos rendir homenaje al tristemente desaparecido Joaquín Prat. Es solamente que vamos a volver a hablar de un tema que ya abordamos tangencialmente desde esta misma pequeña y modesta "tribuna de opinión": el precio de los juegos de ordenador. Y no, esta vez tampoco es para transferir a las distribuidoras de software lúdico nuestra particular preocupación por este tema que tanto sensibiliza a los usuarios, sino, al contrario, felicitar a éstas por una politica cada vez más generalizada: la comercialización de líneas económicas, bajo las cuales están siendo relanzados al mercado juegos clásicos a un precio más que competitivo.

Aunque como todo, esta iniciativa no ha quedado exenta de cierta polémica, desde estas líneas respaldamos plenamente una decisión que, en el fondo, no contribuye a otra cosa sino a expandir un mercado que en nuestro país, a decir verdad, está aun muy lejos de alcanzar su posible techo en lo referente a usuarios y cifras de ventas.

Hace algunos meses apuntabamos la idea de que si nadie hacía un esfuerzo por romper un palpable círculo vicioso (si no se vende más no se pueden bajar los precios, y no se pueden bajar los precios porque no se vende más), el mundo de los juegos de ordenador podría quedar peligrosamente estancado en España.

Las líneas económicas, pese a la fuerte competencia que suponen para la venta de nuevos títulos, constituyen también una excelente oportunidad para que un espectro mucho más amplio de usuarios se integre en este mercado.

Con un elevado número de aficionados a los juegos de ordenador sería posible pensar en que, una eventual reducción de su precio de venta al público, se convierta por fin en algo más que una utopía. No sólo eso, aumentar las cifras finales de venta de cada juego, supondría que resultaran asequibles para las distribuidoras las costosas labores de traducción y doblaje de la mayoría de los títulos al castellano... soñar, no cuesta nada.

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo minimos	◉
pasable	◉◉
bueno	◉◉◉
muy bueno	◉◉◉◉
imprescindible	◉◉◉◉◉

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.



En portada:
Duke Nukem 3D, la nueva creación de 3D Realms se convierte este mes en carta de presentación de nuestra revista desde la portada.





Touché. Las aventuras del 5º mosquetero



Duke Nukem 3D

Conqueror AD1086

AVENTURAS/ROL

ACCION



Computer Gaming World te regala en este número UN INTRIGANTE JUEGO: "Blue Force"
Puedes encontrar sus instrucciones en la pág. 95.



Acción y aventuras: 5x1

Proein ha lanzado al mercado un pack de cinco juegos en edición CD-ROM, con sus manuales completos. Se trata de 3 aventuras gráficas –Universe (Core Design), The Journeyman Project Turbo (Presto Studios), y The Big Red Adventure (Core Design)–, un juego de plataformas –Zorro, de Capstone–, y el popular Rise of the Triad con 8 niveles. Su precio es de 4.995 pesetas, y ya está disponible en las tiendas.



Libros interactivos

Arcadia abre una serie de títulos en los que cobran vida cuentos clásicos como Alicia en el País de las Maravillas, La Isla del Tesoro y Viaje al Centro de la Tierra. Todos ellos, además de contar la historia con personajes animados y voces, incluyen diferentes tipos de juegos para entretener a los más pequeños. Por primera vez, los actores de doblaje empleados para estos productos serán profesionales, para obtener así una calidad equiparable a la de la versión inglesa, donde las voces que tienen los distintos personajes son de actores especializados en Shakespeare. Todos estos títulos estarán íntegramente en castellano.

Clásicos de la estrategia

Una vez más, y con el objeto de contar con más adeptos del género de los "wargames", la compañía Proein pone en las tiendas un pack con un total de 20 juegos de estrategia de tres prestigiosas empresas líderes del sector: Impressions, Strategic Studies Group y SSI. Entre los numerosos títulos destacan Panzer General, Warlords y D-Day: The Beginning of the End. Además, el pack incluye demos de los últimos juegos de combate, como SU-27 Flanker o Silent Hunter. Toda esta cantidad de juegos, que proporcionarán cientos de horas de entretenimiento, está disponible por 6.495 pesetas.

¡Socorro!

Más lemmings, están por todas partes. Psygnosis ha puesto en circulación Lemmings Paintball, un nuevo título de la serie que con vistas 3D y decenas de niveles, ofrece a los "lemming-maníacos" la oportunidad de seguir corriendo aventuras repletas de sorpresas con las simpáticas criaturas. Ya se ha perdido la cuenta de "lemming-juegos" aparecidos en el mercado, pero no sería de extrañar que sigan apareciendo nuevos productos.

Otra línea económica

Como continuación de su serie de quioscos, pero esta vez distribuida a través de los canales habituales como tiendas y grandes superficies, Proein ha creado una serie de juegos llamada "Action Replay: Línea Económica Digital". El precio de cada juego será de 1.295 pesetas, y todos los títulos responden a las categorías de simuladores o estrategia. Entre ellos destacan Sherman M-4, Harpoon, Norte y Sur y La Guerra del Golfo.

Nuevos episodios

New Software Center, la distribuidora en España de GT Interactive –Heretic, Doom, Hexen– prepara el lanzamiento de Heretic: Shadow of the Serpent Riders, dos nuevos episodios de Heretic que suponen un total de 18 nuevas misiones para el adictivo juego. Además tienen ya en marcha Defcon 5, un nuevo título que entremezcla el interfaz tipo Doom con el género de la aventura, obteniendo un resultado francamente novedoso.



¡Inmersión!



Criterion trabaja sin descanso en un nuevo juego titulado Dive. Al mando de un minisubmarino, el jugador tendrá que completar diversas misiones que irán desde el rescate de otros submarinos a la búsqueda de una nueva vida en tierra. La humanidad está secando el mundo, y como miembro de una antigua raza de diminutos seres submarinos, el protagonista tendrá que encontrar la forma de sobrevivir en una tierra hostil. El entorno será 3D y con una libertad de movimiento absoluta –algo así como Doom bajo el mar–.



Más gusanos

Ocean ha terminado un nuevo CD con misiones para el juego Worms que ya está en las tiendas. Este disco, llamado Worms Reinforcements, no sólo aporta nuevos niveles de juego, sino

que además incorpora nuevas opciones como multijugador –vía red y módem–, nuevas pistas de sonido y muchas más armas. También permitirá diseñar escenarios propios e incluir voces generadas por el usuario. Si ya tienes Worms, sin duda este disco te abrirá un nuevo abanico de posibilidades. Su precio es de 3.990 pesetas, y lo distribuye Arcadia.

Novedad de LucasArts

La prestigiosa compañía norteamericana prepara los últimos detalles de Mortimer and the Riddles of the Medallion, un divertido juego creado para un público muy joven y cuyo objetivo será recuperar los pedazos de un medallón que salvará al mundo. Siguiendo fielmente la filosofía americana anti-violencia para los jóvenes, cuando Mortimer dispara no mata a nadie, sino que devuelve la vida a los animales. Este título ofrecerá canciones y adivinanzas, todas ellas relacionadas con el mundo animal. Los gráficos serán en alta resolución.



Vuelve el ligón más famoso

Sierra prepara Larry 7, continuación de la saga de Al Lowe. Aquí os mostramos la primera pantalla del juego, que a todas luces, parece que estará muy subidito de tono. El ligón por excelencia del PC, estará en esta ocasión a bordo de un crucero repleto de chicas 10 con las que Larry tendrá que… ¿No lo adivinas? Espera entonces unos meses y podrás comprobarlo tú mismo.



Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha lanzamiento
Diablo / Blizzard	07/96
King's Quest VIII / Sierra	10/96
Lighthouse / Sierra	06/96
Magic The Gathering / Microprose	06/96
Magician / Telstar	06/96
Myst 2 / Broderbund	06/96
Pete Sampras Extreme Tennis / Codemasters	06/96
Phantasmagoria 2 / Sierra	09/96
Shadows of Riva / Sir Tech	08/96
X-COM 3: The Apocalypse / Microprose	09/96

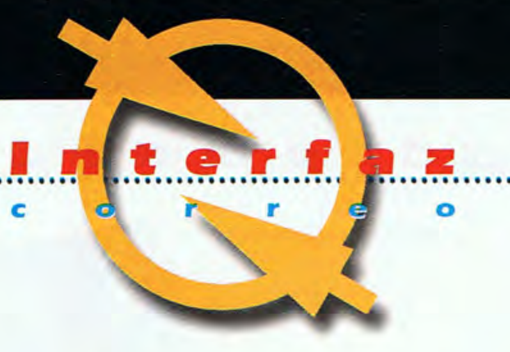
Teletipo

Sale el Tomo 14 de la serie Libros de Pistas de Proein, con soluciones de las últimas novedades del mercado y otras de títulos de próxima aparición.

Grand Prix 2 se ha visto retrasado una vez más, en esta ocasión hasta Junio. Microprose justifica este nuevo retraso con importantes mejoras que se están realizando sobre el producto.

El lanzamiento de este mes de la serie White Label, de Virgin, es Nascar Racing, un magnífico juego de carreras de coches que en su día fue todo un éxito.





Hay muchos juegos que me gustaría conseguir, pero ya no están en las tiendas. Algunos de ellos son: Simpsons, Tortugas Ninja, Double Dragon, Robocop II, Narco Police...

Igotz Ziarreta,
Meñaka (Vizcaya)

Como bien dices, ninguno de esos juegos está ya en las tiendas y el motivo de esto es porque ya han sido descatalogados debido a su antigüedad. Por desgracia para ti, y todos aquellos usuarios en tu situación, no hay forma de conseguirlos en España. Quizá puedas intentarlo con alguna empresa de venta por correo del Reino Unido o Estados Unidos, pero te resultará bastante difícil encontrarlos.

Quisiera saber algo acerca de Warcraft II, como los requisitos necesarios para jugar con él y si publicaréis un reportaje sobre cómo será, qué cambios habrá con respecto a la primera entrega...

Mateu Capell,
Barcelona

Warcraft II sigue pendiente de una decisión comercial para su lanzamiento en España, y aún no está claro si esto ocurrirá o no. Por supuesto, el juego está disponible en tiendas de importación y en cualquier empresa extranjera de venta por correo, pero no hablaremos de él hasta que se confirme su aparición oficial dentro de nuestras fronteras.

Quisiera romper una lanza a favor de juegos como "Monkey Island", "Indiana Jones y la Última Cruzada" o "Xenon 2", que parece que últimamente sufren un cierto desprecio. El hecho de que no sean en 3D, que no tengan una introducción multimedia ni gráficos renderizados, no quiere decir que sean malos. Todos ellos son grandes clásicos, y está claro que quien no los juegue, se está perdiendo una parte muy importante de la historia de los juegos de PC.

Juan Manuel Mato,
Cádiz

Nos adherimos totalmente a tu postura. Ya quedó claro en el editorial del mes pasado lo que opinamos de este tipo de desprecios.

Quisiera saber porqué algunas revistas extranjeras anuncian juegos que aparentan ser muy interesantes y luego estos juegos no llegan nunca a nuestro país, como por ejemplo, Heart of Darkness, que a primera vista tiene unos gráficos impresionantes y el argumento parece muy interesante.

Pedro Pablo Rodríguez,
Novelda (Alicante)

Este hecho que señalas no es nuevo. En muchas ocasiones, hay títulos que no llegan a comercializarse en España por razones tan variopintas como una simple negativa por parte de la compañía extranjera a traducir el juego , o porque se piensa que el juego en cuestión no tendrá unas ventas muy elevadas (hay que tener en cuenta que nuestro mercado es mucho más pequeño que el americano). En el caso concreto de Heart of Darkness, puedes quedarte tranquilo, ya que sí saldrá en España, pero cerca de finales de año o a principios del que viene. Y el motivo no es otro que el juego no está acabado. Esas campañas publicitarias sirven para calentar la cabeza de los usuarios y provocar una avalancha de ventas en cuanto sale el juego al mercado.

Tengo una serie de dudas referidas a los juegos con opción de multijugador: ¿Se puede jugar con un mismo juego a la vez, desde dos ordenadores conectados, de distintas características (uno es un Pentium y otro un 386)? ¿Cómo? Si no se puede, ¿por qué? ¿Qué requisitos mínimos hacen falta para hacerlo?

Javier Melgar,
Gijón (Asturias)

La posibilidad de utilizar el mismo juego –entendiendo por ello el mismo CD o disquete– para jugar entre dos ordenadores, depende del juego en sí. Hay títulos que te obligan a tener dos originales para poder hacerlo, y hay otros que no (como es el caso del Doom). Las características de los ordenadores no tienen que influir en principio, siempre y cuando ambas máquinas cumplan los requisitos mínimos exigidos por el juego para funcionar. La forma de hacerlo suele ser mediante una conexión vía serie con un cable de módem nulo que se puede encontrar hasta en los hipermercados. En cualquier caso, es evidente que hay una gran diferencia de velocidad entre tus dos ordenadores, y quizá eso afecte de alguna manera el rendimiento de un juego a dos si éste no está bien programado.

Creo que sería muy interesante tener un sitio concreto donde encontrar pistas y soluciones de juegos, ya que a veces nos quedamos muy atascados y para vosotros será muy difícil conseguir las soluciones de los juegos.

Paquita Burgos,
La Gárriga (Barcelona)

No se trata de que nos cueste mucho encontrar las soluciones de los juegos, sino una cuestión de espacio para publicarlas todas. Sabemos que hay compañías estudiando la posibilidad de crear una línea 906 para dar pistas de juegos, una idea que nos parece magnífica. En cuanto a dónde puedes encontrar libros de soluciones, es muy fácil: en los departamentos de informática de cualquier centro comercial o tiendas especializadas.

Hemos recibido también varias cartas de lectores cuyo ordenador tiene ya unos añitos, preguntándonos si todos los juegos exigen tarjeta de sonido. La mayor parte de ellos –y nos referimos a juegos aparecidos en el mercado de dos o tres años hasta ahora–, sí la requieren, pero hay bastantes que contemplan una opción de jugar sin sonido. La mejor forma de averiguarlo es leer la pegatina que hay en el lateral de las cajas, donde se suele indicar la configuración necesaria para que el programa funcione.

Stonekeep: rectificación: En el número 2 de Computer Gaming World, hablábamos en el artículo acerca del libro que incluía el juego. Debido a este comentario, la distribuidora ha recibido –lógicamente– numerosas peticiones reclamando el mismo. Bien, "El despertar de Thera" –título del libro en discordia–, sólo fue incluido en 50.000 ejemplares del juego a modo de edición limitada que además sólo se distribuye en Estados Unidos y Reino Unido (y mediante importación). Interplay así lo decidió en su día, y si el libro no está en la edición española del juego, es porque Interplay no lo ha querido así. Nuestras disculpas por el malentendido a vosotros, nuestros lectores, y a Arcadia –por los quebraderos de cabeza que esto os haya podido causar–.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid



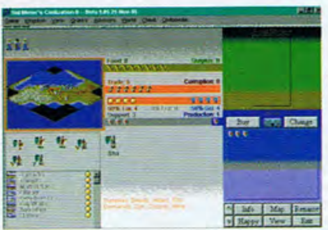


Civilization II

Tras una larga espera y varios años de fructíferos esfuerzos –mientras la tecnología avanzaba imparable–, por fin ha llegado la secuela de uno de los juegos de estrategia más vendidos en todo el mundo.

Civilization II
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein





La versión definitiva

Sid Meier ha vuelto a hacerlo: Civilization II es un juego soberbio. La versión inglesa ya está terminada, y en unas semanas estará disponible la edición española con manual y textos en castellano. Mientras esto sucede, te ofrecemos un pequeño aperitivo de algunas de las innovaciones que ha sufrido Civilization, mejoras que han hecho que el juego se convierta automáticamente, y en tan sólo una semana, en número uno de ventas en el Reino Unido.

Antes que nada, y para aquellos que no conocen Civilization, hay que aclarar que el núcleo central del juego sigue siendo el mismo: el jugador toma el control de un pueblo que tiene que desarrollarse desde el 4.000 antes de Cristo, creando ciudades, descubriendo avances tecnológicos, gestionando recursos de la tierra, manteniendo contenta a la población, y estableciendo duraderas y ventajosas relaciones con otros pueblos. El objetivo final es convertirse en la civilización más rica, poderosa y avanzada del planeta, bien por méritos propios, bien por aniquilar al resto de los pueblos que conviven sobre la tierra.

Civilization II sustituye la antigua vista 2D por una perspectiva isométrica, y los mapas de las ciudades de una sola pantalla, por gráficos más grandes que se pueden desplazar mediante los cursores. Al margen de esto, se han incorporado multitud de tecnologías y maravillas, manteniendo casi todas las anteriores. Se han mejorado también los efectos que estas faraónicas construcciones tienen sobre el desarrollo de la civilización, y se ha completado la asignatura pendiente de la carrera espacial.

Además, el juego incorpora las tecnologías de vídeo y sonido digital para proporcionar un mayor realismo a la excitante atmósfera que posee. Hay más unidades y más posibilidades para cada una de ellas, así como nuevos recursos de la tierra y opciones de transformarla.

Civilization II incluye eso que casi nadie se atreve a regalar con sus juegos: un editor de mapas y una opción de "cheat". Esta última permitirá al jugador hacer todo tipo de trastadas, como aniquilar pueblos enteros, crear unidades por las buenas, editar ciudades, el dinero, el año, etc.









Star Trek: Deep Space Nine-Harbinger

Para todo tipo de jugadores, sean o no trekkies, se está preparando la versión en castellano de una aventura gráfica en la que aparecen todos los personajes principales de la popular serie de televisión.

Thriller sub-espacial

Sisko, Quark, Kira, Dax y Odo, entre otros, están presentes en esta compleja y vistosa aventura que transportará al jugador a la estación espacial cardasiana Espacio Profundo 9. En esta ocasión, un emisario de la Federación, recibe un mensaje urgente del embajador Kerrig, quien se encuentra en Espacio Profundo 9 en misión de contacto con los Scythianos, una nueva raza alienígena del cuadrante Gamma con la que hay serios problemas de comunicación.

Justo antes de entrar en el agujero que le conducirá hasta la estación espacial, el Emisario Banick es atacado por unos desconocidos robots. A duras penas, consigue llegar ante el Capitán Sisko para descubrir que sus atacantes eran de origen scythiano. Después de un ataque de los robots a la estación cardasiana, Banick solicita al Capitán entrevistarse con el Embajador Kerrig.

Harbinger es una aventura gráfica en alta resolución que incluye numerosos puzzles y escenas arcade. Cualquier trekkie se encontrará a sus anchas en la estación espacial, pero los que no lo sean, no deben amedrentarse por ello: tienen ante sí todo un mundo que explorar, y varios personajes con los que descubrir la verdad que se oculta tras una intriga que promete muchísimas horas de entretenimiento.

Aunque la versión inglesa del juego ya está terminada, aún habrá que esperar unos meses para poder disfrutar de esta aventura en castellano. Mientras tanto, todos aquellos que dominen uno de los idiomas más hablados del mundo, podrán adquirir la edición americana del producto.

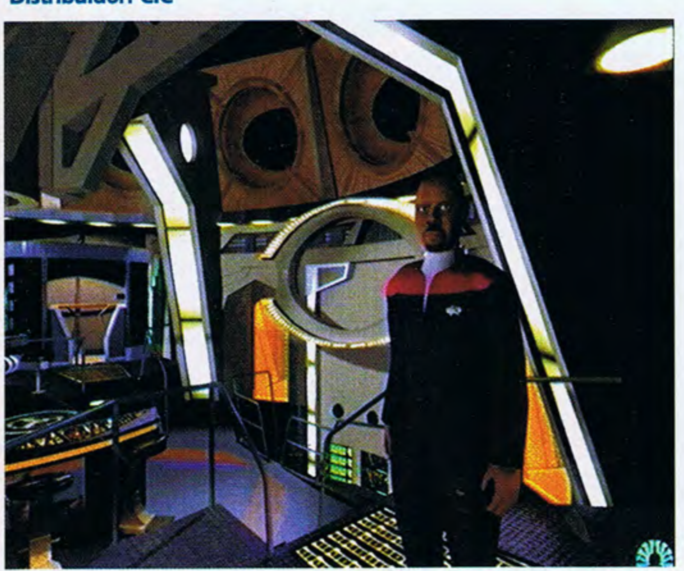








Star Trek: Deep Space Nine-Harbinger
Editor: Viacom
Distribuidor: CIC



Tras unos breves encuentros con diversos personajes, Banick descubrirá el cadáver del embajador. Los sospechosos son muy pocos, ya que la estación ha sido evacuada por culpa de una tormenta de plasma que además, impide todo tipo de comunicaciones con el exterior. Aislado en Espacio Profundo 9, Banick se convertirá en el nuevo embajador que debe tratar con los scythianos, y al mismo tiempo, descubrir la identidad del asesino de Kerrig. Una tarea nada fácil.



JAMAS COMPETIRAS EN LA MISMA PISTA DOS VECES

EL AVANZADO SISTEMA DTS (DYNAMIC TRACK SYSTEM), ALTERA INSTANTANEAMENTE LAS PISTAS: RAMPAS, MUROS, FOSAS, SALTOS...





TODA TU HABILIDAD A PRUEBA Y TUS NERVIOS AL LIMITE

39 PISTAS CON MORPHINGS CONTINUOS
QSOUND- EL SONIDO MAS REAL
RAPIDISIMO ENTORNO 3-D
JUGABLE POR MODEM Y RED

Track Attack









Velázquez, 10-5.º Dcha.
Télf.: 576 22 08 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID



Fast Attack

Profundizando cada vez más en el campo de la simulación, Sierra ofrecerá en próximas fechas un nuevo juego de submarinos en el que además de hacer la guerra, habrá que hacerse una carrera militar.



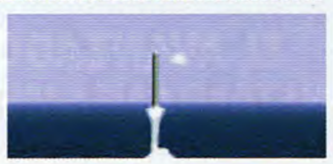
Fast Attack
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

Simulacro de guerra

A modo de asesoramiento y para obtener un mayor realismo en este producto, el gran monstruo norteamericano ha contado con especialistas de la Armada que han aportado información armamentística y táctica –autorizada, por supuesto–.

A bordo del submarino Los Ángeles, lo último en tecnología naval, el jugador tendrá a su disposición todo un arsenal –como misiles Tomahawk o torpedos Mark-48– para enfrentarse a las amenazas contra el imperialismo yanqui: la armada de Corea del Norte, buques de guerra rusos y terroristas de Oriente Medio. Los objetivos irán desde la simple escolta hasta la destrucción de emplazamientos terrestres, existiendo además pequeñas tareas secundarias como la localización y señalización de minas y plataformas enemigas.

Fast Attack tendrá diversos escenarios según las misiones: el Golfo Pérsico, el Mar Adriático, el Mediterráneo, el Mar del Japón o el Canal. Desde la sala de mando del Los Ángeles se tendrá acceso a todos los sistemas de armamento y comunicaciones, y se podrán evaluar las situaciones antes de pasar a la acción. Para rematar la jugada, Fast Attack obligará al jugador a no perder nunca una perspectiva política de las implicaciones de sus actos, de forma que se mantenga, por encima de todo, la diplomacia norteamericana.







Iron Angel

Imagina un futuro en el que las superpotencias están en guerra. Imagina una nave tan avanzada que puede volar con la misma facilidad en la atmósfera que en el espacio. Es Iron Angel.

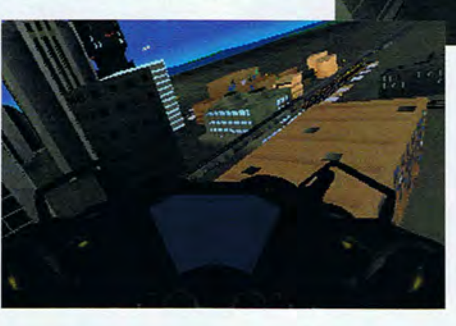
Iron Angel
Editor: Ocean
Distribuidor: Arcadia



Guerra por la paz

Iron Angel es una simulación de vuelo futurista que implementará dos medios bien distintos en los que se desarrollará la acción: la Tierra y el espacio. El jugador se convertirá en piloto espacial de las Naciones Unidas, y su misión será impedir la contingencia de una guerra nuclear. Para ello, tendrá que destruir las redes de defensa estratégica de las superpotencias enemigas.

En este juego se combinarán los mejores elementos de la simulación de vuelo y la de combate, de forma que no resultará tan duro como un simulador puro, ni tan inocente como una mata-marcianos cualquiera. Por supuesto –no podía ser de otra manera–, Iron Angel tendrá una fuerte línea argumental que vendrá además apoyada por escenas de animación que ayudarán al jugador a meterse aún más en su papel.



Los objetivos serán eliminar ciudades clave, fábricas, bases enemigas y estaciones espaciales. Para ello, el Iron Angel contará con un rico arsenal de armamento y sistemas de defensa que tendrá que administrar con cuidado a lo largo de las tres campañas de que constará el juego.

Cada una de estas campañas abarcará 25 misiones diferentes, y tanto el jugador de simuladores como el de arcades podrán hacerse fácilmente con el juego. Hay quien incluso ha comparado Iron Angel con Wing Commander. En poco tiempo podremos comprobar la certeza de esta afirmación.



Gear Heads

Juegos de niños

Aunque los elementos de Gear Heads sean juguetes, esto no supone que se trate de un juego de niños –aunque bien podría serlo–. Se trata de un producto que pondrá a prueba los reflejos y la habilidad del jugador para intentar meter en campo enemigo 21 de estos inventos antes de que el contrario haga lo propio.

Gallinas, bombas, manos, robots, platillos volantes, escarabajos, canguros… Cada uno de estos juguetes posee unas características únicas, factores que a veces podrán contrarrestar el avance del enemigo. Al mismo tiempo, el movimiento y el sonido de cada cacharro, son únicos y tienen bastante gracia.

Gear Heads posee varias decenas de niveles en los que la única variación es el terreno de juego, que puede tener obstáculos o elementos diversos que pueden suponer una ventaja para cualquiera de los dos bandos. Se trata en suma, de un proyecto que sin ningún tipo de complicaciones, pretende entretener y divertir de una forma sencilla y amena.

Este juego, muy posiblemente se convertirá en el precursor de una nueva generación de títulos sencillos tipo Buscaminas o el Solitario de Windows, que siempre son el primer recurso contra el tedio informático y ocupan al usuario horas y horas ante la pantalla de su ordenador.





Para los niños siempre se han creado los juguetes más inverosímiles, y este juego así lo demuestra con toda una gama de artefactos que se mueven, explotan, electrocutan y aplastan.



Gear Heads
Editor: Philips
Distribuidor: Erbe

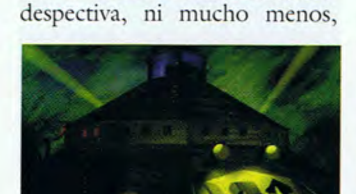


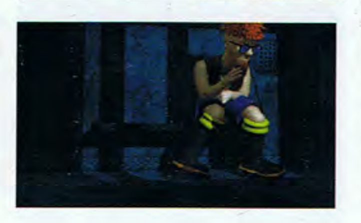
Normality

Justo cuando uno creía haberlo visto todo en aventuras gráficas, y sin imaginar por un momento que se podía hacer algo distinto, aparece una divertida comedia que hará las delicias de gran número de jugadores.

Adios al aburrimiento

Normality puede ser muchas cosas menos normal. No se trata de una afirmación despectiva, ni mucho menos,





pero nada más comenzar a jugar se puede uno dar cuenta de que este juego no va a ser en absoluto como cualquier otro título de la larga lista de aventuras gráficas de la historia de los juegos de ordenador.

Gremlin ha aprovechado las dos filosofías que más funcionan



en los juegos para crear un producto que de momento, creemos que puede ser único. Se trata de un combinado de Doom y aventura gráfica con algo más que tintes de un humor sorprendentemente fresco y a veces soez, que sin alcanzar la grosería, conseguirá provocar más de una carcajada. Incluso el interfaz de acciones es original y divertido.

El protagonista de Normality está harto de la normalidad y la monotonía impuestas por el Estado, y se ha decidido a romper con todo y hacer lo que le dé la gana. Buena prueba de ello es la pocilga en la que vive: el típico



apartamento de soltero donde ni las ratas ni las cucarachas se atreven a entrar debido a la cochambre que hay por todas partes.

Los protagonistas de esta aventura serán de lo más atípico que se ha visto en mucho tiempo en juegos de este género, un factor que contribuirá de forma definitiva a realzar la calidad humorística del producto.

Normality
Editor: Gremlin
Distribuidor: Arcadia

The rise & rule of the Ancient Empires

Ambientado en la Antigüedad, este nuevo juego de estrategia de Impressions tiene todos los elementos que hicieron de juegos como Civilization, títulos que no tienen fecha de caducidad.

Antes de Cristo

A pesar de las inevitables similitudes con el rey por excelencia de este subgénero dentro de los juegos de estrategia, el nuevo producto de Impressions incorpora varias novedades que merecerán la atención de los adeptos de la estrategia.

Se trata de desarrollar una civilización antigua hasta que ésta se proclame gobernante absoluto del mundo, ya sea por evidente supremacía o por eliminación de los posibles competidores. Cada ciudad, levantada por colonos, tendrá que gestionar sus propios recursos al mismo tiempo que se expande, creando riqueza y realizando contactos con otros pueblos a través de rutas comerciales que proporcionarán unos valiosos ingresos a las arcas del ayuntamiento.

Con una vista 2D en el mapa del mundo, y 3D en la individual de cada ciudad, The Rise & Rule of Ancient Empires ofrecerá no sólo la oportunidad de disfrutar de lo que parece un buen juego de estrategia, sino además de conocer mejor y de una forma elegante y entretenida, a esos pueblos tan remotos en el tiempo que hoy día, siguen teniendo muchos misterios para la humanidad. Griegos, egipcios, indios, mesopotamios, chinos y celtas se enfrentarán con los artilugios de combate que puedan fabricar con los medios disponibles en la época.

Este título ofrecerá un interfaz sencillo e intuitivo que aprovecha al máximo las ventajas y posibilidades de la programación bajo el entorno Windows, permitiéndole ofrecer al usuario de forma constante una completa información sobre lo que está viendo y puede llevar a cabo.

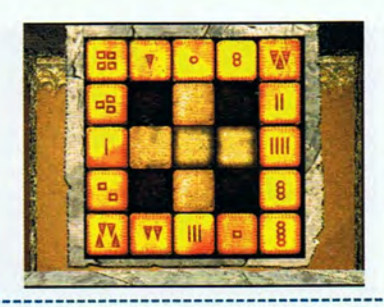




The rise & rule...
Editor: Impressions/Sierra
Distribuidor: Coktel



Jewels of the Oracle

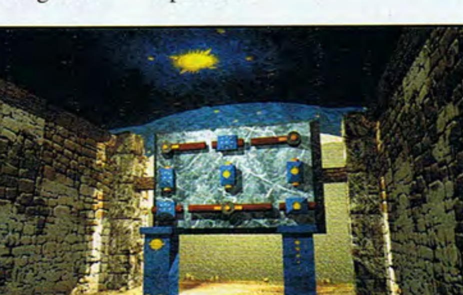


Mentes retorcidas

Cada vez hay que afilar más el ingenio para poder resolver los puzzles que plantean algunos juegos. En el caso de Jewels of the Oracle, no sólo la agudeza mental será necesaria para la resolución correcta de las pruebas a que será sometido el jugador, sino un alto grado de imaginación.

Este nuevo título de Discis combina el fenomenal entorno visual de Myst con los difíciles puzzles de The 7th Guest. El jugador tendrá que explorar los misterios de un reino olvidado en el que una vez vivió un pueblo que se preocupó mucho por su desarrollo intelectual. La ciudad de Nisus es el máximo exponente de la cultura sumeria, un lugar en el que esta civilización creó su propio oráculo, dotando diversas dependencias con complejos enigmas cuyo objetivo era poner a prueba la lógica y las dotes de razonamiento de aquellos que se atrevían a acudir allí. Los que se atrevían a adentrarse en el territorio del oráculo y resolvían sus enigmas, alcanzaban la grandeza. Los que fracasaban, se perdían en el recuerdo.

Cada vez que se resuelve un puzzle, se obtiene una joya que garantiza el acceso al siguiente. El oráculo proveerá al jugador de pequeños indicios que en ocasiones serán la clave de la solución del enigma. En un breve lapso de tiempo, cada uno de nosotros podrá poner a prueba su intelecto –ya de por si tan maltratado– con este desafiante título. Mientras tanto, y por aquello de que hombre precavido vale por dos, habrá que ir comprando aspirinas.



Ampliando la gama de titulos del género de los juegos de exploración y puzzles, esta creación de la compañía de rompecabezas computerizados por excelencia promete duros quebraderos de cabeza.



Jewels of the...
Editor: Discis
Distribuidor: Erbe

Pray for Death



Tras todos los Mortal Kombat aparecidos en el mercado, bajo toda clase de nombres, formatos y envases, nace una nueva propuesta dentro del género de lucha.



Pray for Death
Editor: Light Shock
Distribuidor: Virgin

Combate a muerte

Pray for Death significa literalmente "Reza por Morir", un sugestivo título que desde luego hace honor al contenido. Este juego de lucha cuenta con un sistema muy similar al que ya se ha utilizado con Mortal Kombat o Rise of the Robots, pero hay varios aspectos que superarán con mucho a productos por todos conocidos.



En primer lugar, la calidad técnica de los gráficos será un importante factor diferenciador de otros juegos, ya que se ha trabajado mucho para obtener impactantes efectos visuales como reflejos, sombras o sensaciones de volumen en imágenes totalmente bidimensionales.

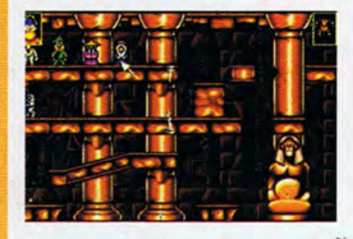
Además, destacan los combatientes elegidos para formar parte de ese panteón de semidioses que poseen todos los juegos de este género. Criaturas como la Muerte o un dios egipcio se enfrentarán en titánicos duelos que sólo podrán terminar con la muerte de uno de los contendientes. Será perfectamente válido el lema de los Inmortales: "Sólo puede quedar uno".



Un importante punto a favor, es que por primera vez en este tipo de juegos, el grado de dificultad mínimo, permitirá de verdad a un jugador totalmente inexperto hacerse con el control del juego y no sólo no desesperarse viendo cómo le zurran una y otra vez, sino incluso ganar con un mínimo repertorio de movimientos. Para los viciosos del combate, hay niveles que supondrán un auténtico reto. Una vez terminado Pray for Death, será analizado con detenimiento en estas páginas para ofreceros una visión más completa del producto.

Evolution:Lost in Time

Desde la Luna hasta Camelot, pasando por el Lejano Oriente y el Antiguo Egipto, un grupo de paladines de todas las épocas se verá abocado a resolver las más complejas situaciones para alcanzar su objetivo.



Evolution:...
Editor: Gametek
Distribuidor: Proein

Héroes del tiempo

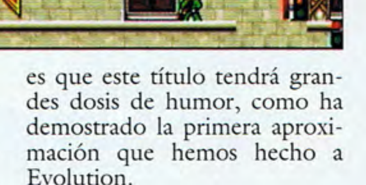
¿Alguien se acuerda de un fabuloso juego llamado Goooblins? Pues bien, Evolution tendrá la misma filosofía de juego con ciertos toques de Lemmings o el más reciente Worms. Este título será un entretenido juego de plataformas en el que lo importante no es matar enemigos, sino pensar cómo combinar las habilidades de cada uno de los personajes con las de los demás, y así resolver los complejos puzzles que conducen a la salida de cada nivel.

Sus protagonistas serán diversos personajes de todos los tiempos, como una mago que bien podría ser Merlín, el Troglodita Universal o un Ninja. Combinando sus diferentes habilidades han de encontrar la salida de cada uno de los siete escenarios en que se desarrolla el juego. A su vez, cada uno de ellos está dividido en diez niveles que hay que completar antes de poder acceder al siguiente mundo.

Dependiendo del personaje, éste tendrá una serie de acciones disponibles que lo convertirán así en imprescindible para realizar según qué tareas. Por eso será muy importante elegir con cuidado qué héroes serán los designados para atravesar cada nivel.

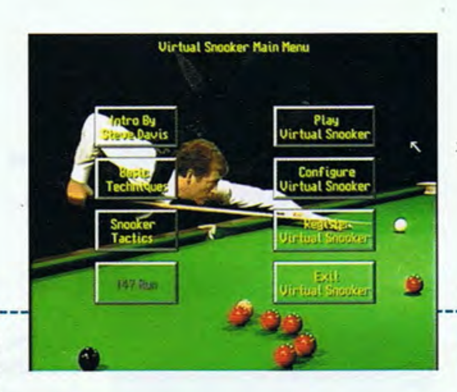


Aunque el proyecto no tiene aspecto de ser excesivamente ambicioso, a veces el encanto de un programa reside en su jugabilidad y atractivo contenido, como parece ser justamente el caso de Evolution. Pronto tendremos oportunidad de dilucidar si aún se hacen buenos juegos sin utilizar novedosas tecnologías o gráficos de alta resolución. De lo que sí podemos estar seguros es que este título tendrá grandes dosis de humor, como ha demostrado la primera aproximación que hemos hecho a Evolution.





Virtual Snooker



Una vez más, el juego de billar inglés más difundido a través de los canales de televisión vía satélite, se ve recreado en la pantalla del ordenador de la mano de tres grandes expertos.

Equipo de campeones

Interplay ha puesto todo su buen hacer y sus medios para producir un juego en el que participan dos grandes profesionales del Snooker: Steve Davis y Ronnie O'Sullivan. El primero, de 37 años de edad, ha sido campeón del mundo en seis ocasiones y está número 2 en el ranking mundial. O'Sullivan, a sus 19 años, es el campeón mundial de Snooker más joven de todos los tiempos, y número 4 del ranking mundial.

Ambos han coincidido en que el juego es brillante y consigue involucrar al jugador de una forma inusitada hasta la fecha. Desde su punto de vista profesional, afirman que Virtual Snooker es toda una experiencia de sus juego favorito. Y si ellos lo dicen, a pesar de haber tomado parte en el proyecto, es bastante posible que sea verdad. Pronto lo sabremos.



De momento, hay que conformarse con una aproximación inicial a la mesa de billar, el elemento central del salón 3D donde se desarrolla el juego. Las vistas son infinitas, ya que con el ratón se puede girar en cualquier dirección tanto horizontal como vertical, para poder disponer del mejor ángulo posible y analizar la jugada. Además, Virtual Snooker incorpora opciones de zoom para poder afinar bien el tiro, y pone a disposición del jugador todo un tutorial en el que los campeones británicos explicarán las reglas básicas del juego y proporcionarán unas leves indicaciones tácticas acerca de la estrategia a seguir.



Virtual Snooker
Editor: Interplay
Distribuidor: Arcadia



Robert E. Lee: Civil War General



"¡Por el Sur!". Con estas palabras llenas de horribles implicaciones para una gran parte de la población afroamericana, el General Lee dirigió a sus tropas contra Custer.

Norte y Sur

Por las estanterías de las tiendas ya han pasado numerosos juegos de estrategia basados en la Guerra civil americana, algunos de ellos muy buenos, pero ninguno poseía la riqueza multimedia que promete este nuevo título que Sierra pondrá pronto en circulación.

Civil War General permitirá al jugador controlar Grises o Azules, pero hay varios elementos históricos que permanecerán inalterables. Cada ejército estará ubicado donde lo estuvo en realidad, y aunque los refuerzos llegarán –cosa que no ocurrió en la batalla entre Custer y Lee–, no se podrá añadir tropas que no existiesen en la vida real. Sobre esta base, se asienta la oportunidad de reescribir la historia con un resultado diferente que a buen seguro, habría cambiado el curso de los acontecimientos sucedidos hasta nuestros días.

Una vez decidida cuál de las siete batallas diferentes que ofrece el juego se va a librar, el jugador deberá aplicar al máximo su inteligencia y capacidad estratégica para enfrentarse sobre el campo de batalla a uno de los dos generales más famosos de la historia de los estados Unidos. Cada terreno ha sido reproducido con absoluta fidelidad, y parece ser que el interfaz será intuitivo y amigable –algo, por desgracia, poco frecuente en juegos de este tipo–.

Robert E. Lee...
Editor: Impressions/ Sierra
Distribuidor: Coktel

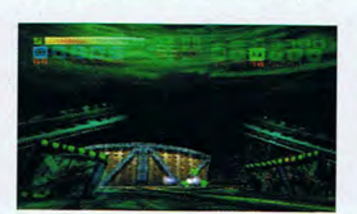
Tunnel B1

"Bajo la apocalíptica superficie de la Tierra del futuro, bajo la monótona existencia de la vida moderna, bajo la psique humana, yace Tunnel B1"

Acción al límite

Entre los múltiples lanzamientos que Ocean prepara para próximas fechas, se encuentra un juego arcade cuyas principales características serán una acción frenética y un entorno tridimensional alucinante. Se están empleando toda suerte de técnicas gráficas para obtener efectos visuales de primera y focos de luz que conferirán a cada elemento de pantalla una vida propia.







Aunque el argumento esté muy manido –el jugador es la última esperanza de la humanidad contra un dictador que tiene sometido al planeta–, no jugará un papel excesivamente importante en el desarrollo del juego, ya que Tunnel B1 supone un resurgimiento de los juegos "mata-marcianos" en su estado más puro dentro del torbellino tecnológico de nuestro tiempo.

La banda sonora sinfónica ayudará mucho a conseguir la atmósfera apocalíptica deseada para los complejos escenarios de este nuevo juego –cinco en total–. Cada uno de estos escenarios requerirá completar un gran número de misiones y objetivos antes de poder finalizarlo. Como novedad, se ha dotado el sistema con una potente inteligencia artificial que hará que los enemigos aprendan de sus errores, con lo que el progreso dentro de cada nivel promete tener una dificultad creciente.

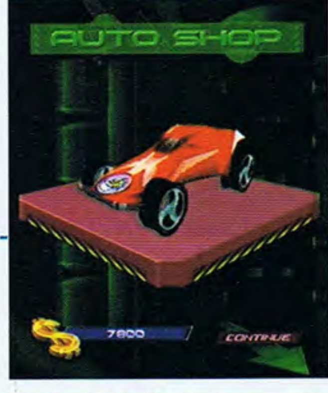
Tunnel B1 quiere ser el primero de una nueva generación de títulos arcade sobre el que se establezca un estándar futuro, al igual que sucedió en su día con Doom. No habrá que esperar mucho para ver si de verdad, este juego sentará un precedente.

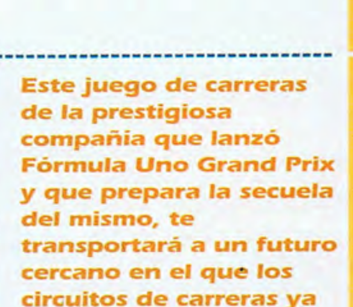




Tunnel B1
Editor: Ocean
Distribuidor: Arcadia

Track Attack





Circuitos evolucionados

Antes de poner en circulación Grand Prix 2, Microprose tiene listo Track Attack, un juego de carreras futuristas cuya mayor peculiaridad serán los circuitos dinámicos. Esta expresión, creada para este título, significa que la pista de carreras cambia con determinadas acciones de los competidores, como la pulsación de un botón o el pasar por determinada zona del circuito.

Los cambios que sufren las pistas pueden ser desde la elevación de plataformas que permiten acceder a tramos aéreos del circuito, hasta la caída de bloques de piedra sólida que "estropearán" un poco el vehículo. Más allá de esto, hay bonus y elementos diseminados por la pista que pueden tener un efecto beneficioso o contraproducente sobre el coche.

Otra novedad planteada por Track Attack es la posibilidad de apostar dinero contra otros participantes, de forma que al final de la carrera se obtiene no sólo el premio correspondiente a la posición en que se ha terminado, sino el añadido de la apuesta. Para asegurarse un buen resultado, no es necesario correr de forma impecable para conseguir llegar el primero, también se puede destrozar el vehículo del contrincante.

En Track Attack hay un total de 15 corredores, cada uno con sus propias peculiaridades y estilo. En cuanto a circuitos, hay 13 diferentes con 3 pistas cada uno, lo que supone un total de 39 pistas para correr. En muy pocos



Este juego de carreras de la prestigiosa compañía que lanzó Fórmula Uno Grand Prix y que prepara la secuela del mismo, te transportará a un futuro cercano en el que los circuitos de carreras ya no serán iguales.

Track Attack
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein









Star Trek: Klingon



¡Atención, trekkies! Este título proporcionará a todos los fans de una de las más exitosas sagas de nuestro tiempo, la oportunidad de profundizar en una de las razas más violentas del Universo Conocido.

Brutos al desnudo

Star Trek ya se ha visto en varias ocasiones en la pantalla del ordenador, bien en forma de aventura gráfica, bien en forma de arcade. Los trekkies pueden estar de enhorabuena, porque ahora llega la primera película interactiva de la más famosa serie del espacio de este siglo, un episodio escrito y rodado exclusivamente para ser presentado en este formato.







Star Trek:Klingon
Editor: Viacom
Distribuidor: CIC

Sin duda alguna, y debido al vocabulario específico que se utiliza y a las continuas referencias a razas de sobra conocidas para el trekkie, Klingon puede no resultar atractivo para los no iniciados en el universo de la Federación. Sin embargo, la concepción del guión y los personajes es tal, que cualquier jugador quedará gratamente sorprendido ante esta película interactiva.

Durante la celebración previa al rito de madurez del protagonista del juego, su padre es asesinado por un dispositivo muy poco común que resulta muy difícil de conseguir. Ayudado por sus familiares, el héroe de esta película tendrá que investigar quién hay detrás del complot contra su desaparecido padre. En el transcurso de las pesquisas, el jugador tendrá oportunidad de saber más acerca de las costumbres y filosofía de los Klingon, y además, de escuchar un fragmento de una ópera klingon –como guerreros pueden ser los mejores, pero su gusto musical deja bastante que desear–. Como dato destacable de este título, cabe mencionar un detalle curioso del que carecen otras películas interactivas que ya hay en el mercado: durante cualquier secuencia de vídeo, mediante una doble pulsación del botón del ratón, la acción se detendrá y el jugador podrá examinar los objetos que hay en pantalla en ese momento. Esta aportación a la filosofía de la película interactiva, será sin duda un importante avance dentro de un género susceptible de producir tanto títulos alucinantes, como valiosas piezas del museo de los horrores.





Star Trek: Klingon estará disponible en castellano dentro de unos meses, pero aquellos que no puedan esperar, lo encontrarán en breve en su versión anglosajona.



Fantasy General



Cambiando radicalmente de tercio, la productora por excelencia de juegos de rol para ordenador, apunta alto con este novedoso y muy ambicioso proyecto que parece marcar un nuevo principio en su línea de fantasía.



Fantasy General
Editor: SSI
Distribuidor: Proein

La otra cara del rol

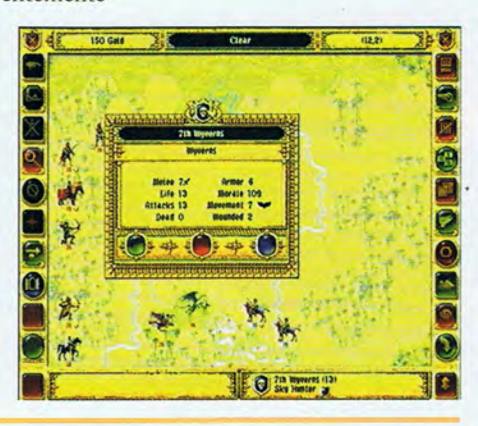
Fantasy general no será un juego de rol, sino de estrategia. Pero lo que quizá muchos profanos ignoren, es que una parte muy importante de los juegos de rol llegado cierto nivel, son las campañas y batallas épicas con numerosos ejércitos que se enfrentan por motivos tan loables como un pedazo de tierra o la defensa del Bien.

Por primera vez, se contempla este aspecto del rol en un juego de ordenador, y además de no ser mala la idea, parece que su realización es impecable. Gráficos en alta resolución, una banda sonora preciosa y todo un mundo de posibilidades que se abrirán al usuario ofreciendo más de cien unidades distintas, diversos tipos de terreno y clima, y toda suerte de parámetros ajustables.

Arqueros elfos, guerreros enanos, grifos, dragones, caballeros y hechiceros tendrán que enfrentarse al Señor de las Sombras para erradicar su presencia del mundo. Las hordas del Mal no estarán precisamente indefensas, y a veces será más importante enfrentarse al enemigo con la unidad adecuada que lanzar ataques que aparentemente van a tener éxito debido a la inferioridad numérica del adversario.

Esperamos poder contar muy pronto con este juego entre los más adictivos, aunque es muy posible que tenga importantes competidores que coincidan en sus fechas de lanzamiento. El tiempo dirá.





World Rally Fever

Empleando los dibujos de uno de los más populares géneros de cómic, el Manga, pronto llegará al mercado un título que quiere mirar a sus predecesores por el retrovisor.





World Rally Fever
Editor: Ocean
Distribuidor: Arcadia

"Manga" de carreras

Con dieciséis circuitos repartidos en diez países –desde la tranquilidad de la campiña inglesa hasta el infierno urbano de Tokio, pasando por desiertos y montañas–, la fiebre del rally manga invadirá los ordenadores con este nuevo juego de la veterana compañía inglesa Ocean que pronto acelerará miles de ordenadores.



World Rally Fever incluirá en sus circuitos todo tipo de obstáculos como barriles, muros o rocas, y todos ellos antes de poder enfrentarte a tus competidores en una brutal carrera diseñada con el estilo de dibujo japonés más exitoso del siglo: el manga. Esto significa a priori un nivel de acción trepidante y mucha adrenalina, tal y como sucedía durante las peleas de motoristas en Akira –el filme de animación que marcó el principio de la era 'Anime'–.

Tus contrincantes tendrán a su disposición un sistema de inteligencia artificial que les permitirá ponerte todo tipo de impedimentos para que consigas la victoria, cerrándote el paso o arrojándote objetos. El jugador dispondrá como compensación de todo un arsenal de armas y extras que podrá incorporar a su vehículo.



Gracias a un avanzado entorno 3D, no hará falta un potente ordenador para disfrutar de World Rally Fever en todo su esplendor, ya que según cuenta Ocean, en un 486/DX2-66 el juego va a 30 imágenes por segundo, con lo que en un 386/33 funciona perfectamente. En cualquier caso, los agraciados que posean un Pentium disfrutarán doblemente del programa, ya que éste estará preparado para detectar las características del procesador del ordenador donde se instale.



Offensive

La batalla definitiva

Además de aventajar a otros títulos con una filosofía propia muy particular, Offensive toma los mejores elementos de juegos como Sim City, Cannon Fodder y Dune 2, combinándolos en un conjunto que parece ser la simulación más fiel de la Segunda Guerra Mundial que se ha hecho hasta el momento.

El campo de batalla ofrecerá una perspectiva isométrica 3D con posibilidades de zoom que permitirán desde una vista aérea hasta la más cercana a las botas de los soldados. Los escenarios son los más conocidos del conflicto mundial más tristemente famoso del siglo, incluyendo el desembarco de Normandía o la captura de Berlín.

En Offensive no sólo habrá que preocuparse de disponer adecuadamente de las tropas, sino de mantener libres y seguras las líneas de suministros y un contingente de refuerzos permanentemente preparado para acudir al lugar donde sean necesarios. Si la moral no está alta y los soldados contentos, las tropas podrían no ser demasiado eficaces. Esto puede convertirse en todo un problema que podría degenerar en deserciones.Queda por ver el resultado real de este ambicioso proyecto que dicen, otorgará a cada unidad de una inteligencia propia, a diferencia de otros juegos en los que la inteligencia afecta a la globalidad del enemigo.







¿Para qué sirve la guerra? Pues obviamente para hacer juegos como Offensive, un título de estrategia cuyo elemento principal es un sofisticado núcleo de inteligencia artificial.

Offensive
Editor: Ocean
Distribuidor: Arcadia

Battleground

Estrategia histórica

Battleground: Ardennes es el primero de una saga de juegos de estrategia basada en batallas reales. Esta nueva línea contará con al menos 5 títulos: Ardennes, Gettysburg, Waterloo, Shiloh y The Civil War, todos ellos realizados por la compañía Talon Soft. Su presidente, Jim Rose, cree que la huella que dejarán estos títulos en el usuario, será indeleble.

Además de a los jugadores aficionados a este tipo de juegos, esta nueva gama pretende apelar también a usuarios de wargames, simuladores, historiadores y militares. Este planteamiento surge por una serie de características del juego que fácilmente resultarán atractivas a este tipo de jugador: la base histórica, reproducida con toda fidelidad y detallada hasta extremos increíbles, la comodidad del interfaz, la posibilidad de jugar vía módem, y unos requisitos mínimos del sistema muy aceptables para casi cualquier tipo de ordenador –lo más básico necesario para jugar es un 386–.

En Ardenas, el jugador podrá estar al mando de un ejército en la ofensiva final de los alemanes, que intentaron impedir el avance aliado hacia el este. Como novedad, las batallas tendrán lugar en un nuevo sistema de combate 3D, permitiendo así abrir nuevos elementos de juego en el frente. Se han empleado mapas militares de la Segunda Guerra Mundial para el diseño, así como sonido e imágenes reales que contribuirán enormemente a crear la atmósfera adecuada para que el jugador se sienta realmente en el ojo del huracán.

Artillería, infantería y tanques podrán manipularse sin cortapisas, permitiendo así corregir los errores tácticos que en su día cometió cualquiera de los bandos. Si el jugador desea abandonar la historia, puede utilizar el editor de escenarios para crear sus propias situaciones de conflicto. Esto será sin duda, un importante valor añadido al juego.

Con gráficos SVGA y manual en castellano, Battleground: Ardennes estará muy pronto en las tiendas –seguramente mientras estés leyendo estas páginas–.







"Fácil de jugar, difícil de dominar" es el lema que enarbola Empire a la hora de hablar de una serie de juegos de estrategia con trasfondo histórico. El punto de partida será la batalla de las Ardenas.

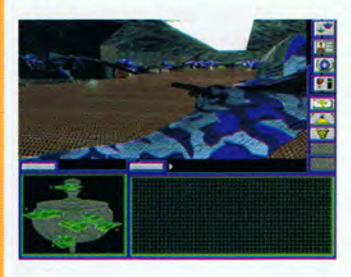
Battleground
Editor: Empire
Distribuidor: Arcadia



Alien Alliance



Tras la turbulenta guerra intergaláctica, el periodo de paz subsiguiente será muy delicado –y vital– para la supervivencia de la raza humana.



Alien Alliance
Editor: Orbital Studios
Distribuidor: Virgin

Un delicado equilibrio

Como piloto espacial interplanetario de primera clase, tu misión será investigar el incremento de los ataques a naves humanas, a lo largo de una envolvente y retorcida trama donde la toma de decisiones será vital para la conclusión del juego: o bien la paz se establecerá al fin, o todas las circunstancias llevarán a la inexorable destrucción del Universo. Una sólida historia, en la cual intervienen cinco razas diferentes de alienígenas, donde tus habilidades –así como tus responsabilidades– serán las apropiadas al rango que detentes cuando formes parte de la acción, a los mandos de diferentes máquinas, según se trate de vuelos en el espacio o de misiones con base en tierra. Un producto digno de la colaboración que en el equipo de desarrollo fomentaron diferentes miembros de Electronics Arts, Lucas Arts y Spectrum Holobyte.

En el mundo de los simuladores de vuelo, esta "Alianza Alienígena" toma el testigo que Wing Commander y X Wing han aportado al mundo de los juegos para PC. Se trata de una novedosa experiencia desarrollada por Orbital Studios con gráficos SGI cuyo resultado es un furioso simulador de vuelo con una rapidez de acción que sorprende incluso a los más experimentados pilotos. Si a ello añadimos el incremento constante de la dificultad a medida que el protagonista va siendo engullido por una compleja trama de traiciones y misterio, tendremos ante nosotros una gran aventura espacial; la experiencia definitiva que todo jugador experto en simuladores debe –al menos– probar.



Una nueva perspectiva en cuanto a simuladores se refiere, que llevará a los adeptos a este tipo de juegos hasta muy cerca de los límites de la realidad, en un loable esfuerzo por adelantarse a su tiempo.

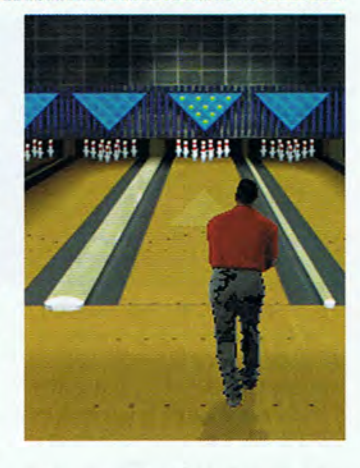
PBA Bowling

¿Qué aficionado a los bolos no ha sentido alguna vez el deseo de convertir la bola que sopesa entre sus manos –a punto de ser lanzada– en la cabeza de algún conocido "non grato"? Pues esa será la única sensación que no podrás experimentar con PBA –al menos por ahora–.

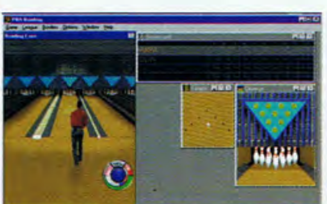
¡La bolera en casa!

El despliegue de medios y personas que supone poder jugar una partida de bolos "como Dios manda", ya no será un inconveniente. Con tu ordenador podrás disfrutar de las mismas sensaciones que las experimentadas en cualquier bolera, gracias a las cinco ventanas que Windows proporciona para este juego. En ellas podrás verte a tí mismo lanzando la bola, observar cómo ésta llega hasta su meta, podrás marcar la dirección de la misma en el suelo de la pista, tendrás oportunidad de admirar un primer plano de los bolos y a tu disposición se pone un contador automático para que no tengas que preocuparte de nada. Incluso si lo deseas podrás abrir una ventana para contemplar las distintas reacciones –acústicas y visuales– de los lanzadores, cuando la bola "hace" o "no hace" lo que ellos –tú– quieren.

Puedes elegir entre ocho lanzadores distintos, otros tantos colores para sus uniformes y ocho más para las bolas. En cuanto a lo referente a los efectos del lanzamiento, tienes pesos específicos para las bolas, desde 10 a 16 libras, que combinados con la experiencia que otorgues a los lanzadores –principiante, intermedio o profesional–, pueden dar lugar a una mezcla sólo calificable como realmente explosiva.



Vídeo y efectos de sonido digitalizados como aderezo para poder jugar hasta una liga, lanzadores derechos o zurdos y múltiples modos de juego son el complemento ideal que hacen de este PBA Bowling una auténtica gozada.





PBA Bowling
Editor: Bethesda
Distribuidor: Virgin



Super Star Dust

¡Larga vida a los arcades!

Con sabor a viejas glorias de 8 bits, se prepara en las rampas de lanzamiento británicas un arcade que sin duda hará las delicias de los viciosos del género. Múltiples fases con subniveles, armas secretas, naves invisibles, meteoritos, agujeros negros y túneles sub-espaciales, serán algunos de los elementos de Super Star Dust.

La nave controlada por el jugador tendrá inercia, y una movilidad completa en cualquier dirección. A lo largo de 30 niveles diferentes, agrupados en 5 mundos, los gráficos 3D "ray-traceados" demostrarán que la calidad técnica de los nuevos sistemas de animación no está solo para hacer vistosas aventuras gráficas.

Su aparente simpleza, se transforma en adictividad a los pocos minutos de juego. En pocas semanas estará disponible este prometedor arcade que traerá a muchas mentes recuerdos de Space Invaders, Galaxians, Defender, Asteroids y otros muchos títulos que pasaron a la historia hace ya tiempo, dejando en una indeleble huella en todos aquellos que los jugaron durante horas y horas.



El próximo título arcade de Gametek propone un viaje atrás en el tiempo, a una sala de recreativos en la que hace años te dejabas cientos de monedas de cinco duros. Ahora no las necesitarás, ni tampoco la máquina de videojuegos...



Super Star Dust
Editor: Gametek
Distribuidor: Proein



Aventura/Rol

Con H de humor

Touché: Las aventuras del 5° mosquetero

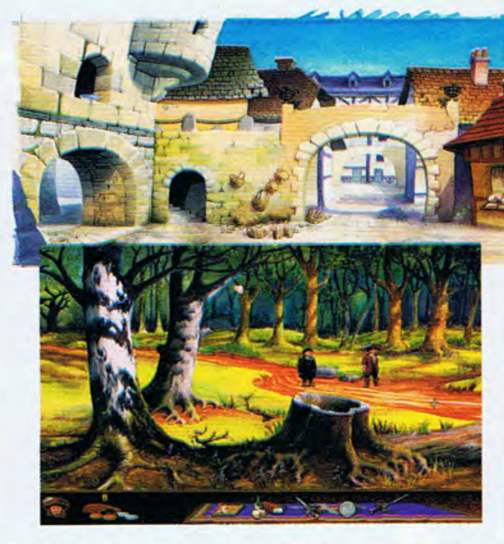
Con el trasfondo de una de las más celebradas obras de Alejandro Dumas –Los Tres Mosqueteros–, esta divertida y entretenida aventura gráfica introduce elevadas dosis de humor y sarcasmo que hacen de ella una excelente candidata para matar muchas horas de ocio.

Abriéndose paso entre títulos que se hacen esperar por tener a una importante compañía detrás, o por ser parte de una saga de éxito, llega Touché: Las Aventuras del 5º Mosquetero. Esta aventura gráfica pertenece a una nueva generación que viene pisando muy fuerte, con una calidad técnica superior a la que acostumbraban a tener los títulos del género, y un acabado que la hacen perfectamente equiparable a cualquiera de los clásicos como Monkey Island –entendiendo esto como un cumplido en grado sumo–.

Bienvenido a...

Francia, siglo XVI. Los Ingleses, Hugonotes, Alemanes, Católicos, Calvinistas y demás herejes y “morralla” del mundo, amenazan la seguridad nacional. Las redes de los enemigos de la cuna de la Ilustración han sido tejidas con tanto celo, que incluso las altas esferas del gobierno están implicadas en una conspiración para tomar el control del país. Y no sólo cuentan con aliados de este mundo…

Geoffroi Le Brun, Cadete de los Mosqueteros de Su Majestad, llega al fin a su destino: la guarnición de Rouen. Nada más pisar la ciudad, se comete un asesinato casi ante sus propios ojos: William De Peuple, Conde d'Itee ha sido apuñalado, y los criminales se han llevado su testamento. El joven Geoffroi jura al noble moribundo que no descansará hasta recuperar su última voluntad y hacer que se cumpla.



Es en estos momentos de nerviosismo ante la aventura que se aproxima, cuando el mosquetero conoce a Henri, un mendigo que se convertirá –sí o sí– en su criado. A partir de este instante comienza poco a poco una trama cuyo clímax no deja de sorprender, al mismo tiempo que remata con una nota de humor un guión que hace gala de golpes de efecto tan brillantes como divertidos.

Jugar a Touché no consiste sólo en hacer una cosa tras otra hasta terminarlo. Lo realmente entretenido es explorar todas las posibilidades, examinar todos los objetos y lugares, hablar con los personajes y sobre todo, conversar con Henri. De esta forma, se puede disfrutar en toda regla del humor que está presente a lo largo de todo el juego

Francia ilustrada

Touché es uno de los juegos que se atreve a entrar en el campo de los gráficos de alta resolución. Esta aventura tiene unos dibujos bonitos y elaborados, unas imágenes tipo ilustración que afinan el más mínimo detalle. No es que los gráficos en alta resolución sean algo nuevo, pero sí lo es en cierta manera su utilización en una aventura gráfica. Hay que recordar que



Touché

Precio: 7.495
Requerimientos de Sistema: 386 o superior, SVGA compatible VESA, 8 MB de RAM, MS-DOS 5.0, CD ROM, ratón
N° de jugadores: 1
Editor: U.S. GOLD
Distribuidor: Proein

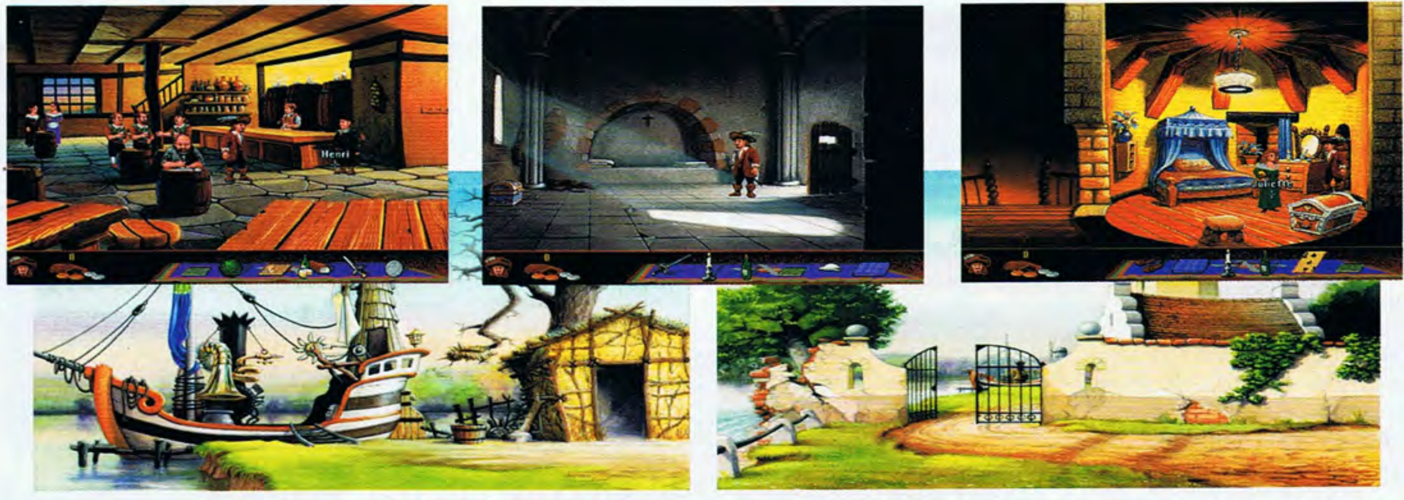


muchos de los mejores títulos del género, no tenían este tipo de calidad técnica, y no por ello dejan de ser buenos. Sin embargo, Touché suma a todo lo que es en sí mismo esta opción, y el resultado es francamente excelente.

Algo que llama mucho la atención, es la ausencia de una fastuosa animación introductoria, un elemento que suele estar presente en muchos juegos y que a veces lleva a engaño –ya que la introducción es muy bonita,



Quizá el más destacable de todos ellos sea el criado Henri, que si bien es tan sólo coprotagonista de la acción a un nivel bastante secundario, es quien aporta la mayor parte de las líneas humorísticas e hirientes del juego. Se trata del típico "personaje incordio" que más que servir de ayuda, no hace sino poner de los nervios al personaje principal, Geoffroi, si bien es cierto que en ocasiones, Henri es un factor vital para resolver ciertas situaciones.



pero el juego no tiene nada que ver–. Touché es un juego de los de instalar y jugar, sin preámbulos ni aditivos. Lo realmente importante al final, es el juego en sí, su calidad, su jugabilidad y lo apetecible que resulta.

Los personajes

En Touché están presentes diversos personajes históricos y ficticios, tales como los tres mosqueteros de Dumas, el propio Dumas o un descendiente de Leonardo Da Vinci –llamado Miguel Angel Da Vinci–. Esta explosiva mezcla ha sido muy bien llevada y cuidadosamente medida, ya que por ejemplo en el caso de D'Artagnan, no se entra ni se sale en el personaje creado por Dumas; simplemente está ahí y forma parte de los mosqueteros. Así, se consigue situar al jugador dentro de la acción de una forma más precisa, y al mismo tiempo hacer que se sienta más cómodo al conocer ya a algunos de los integrantes del reparto.

El resto de los personajes importantes, como el Cardenal de Guise –típico malo maloso–, el Capitán Armand Amás, o Juliette –lagartona redomada cuyo lema es "por el interés te quiero, Andrés"–, permiten apreciar el esfuerzo realizado para lograr que cada uno de ellos tenga una personalidad propia, consiguiendo que el jugador asocie rápidamente a cada individuo una característica única y definitoria.

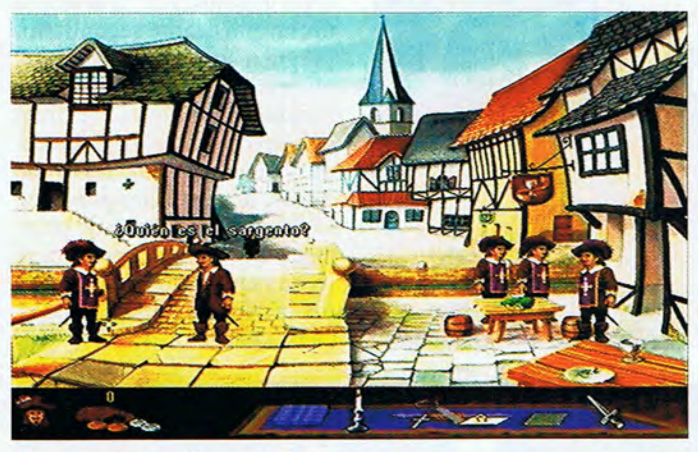
El truco es...

Cuando los soldados no te dejen entrar en la taberna de St Quentin, arroja el melón al río para distraer su atención. Una vez dentro del local, ofrécele al comandante una botella de coñac.

Aventura/Rol



El joven Geoffroi jura al moribundo Conde d`Itee que no descansará hasta recuperar su testamento



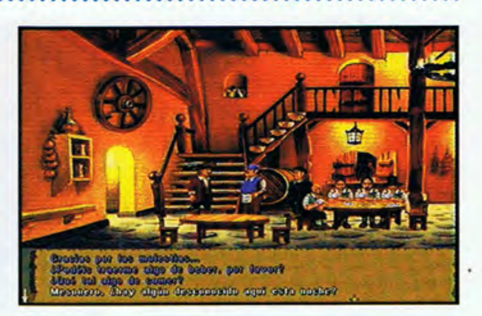
Un poco de orden

La forma de interaccionar con los objetos y personajes de Touché es muy sencilla: con el cursor sobre el elemento deseado, se pulsa el botón derecho del ratón y aparece un menú con las posibles acciones disponibles para el objeto o personaje en cuestión. Esto da pie a una enorme versatilidad, puesto que en determinados momentos las acciones que el jugador puede llevar a cabo con un mismo objeto pueden ser diferentes. Al mismo tiempo, este sistema evita una excesiva acumulación de iconos de acción.



En cuanto a la dificultad de Touché, hay que destacar que en ciertos momentos resulta totalmente apabullante, ya que el hecho de que el argumento no sea lineal –relativamente– obliga a recorrer una y otra vez todas las ciudades del mapa de Francia. Por otro lado, el hecho de tener que ir varias veces al mismo sitio, aporta un riqueza inusitada al juego, ya que permite conocer mucho mejor los lugares y personajes de Touché. Además, mientras Geoffroi y Henri viajan por Francia, ocurren paralelamente hechos diversos en otras ciudades, lo que dota al mundo del juego un nivel de realidad más que aceptable.









Hay que destacar que los textos de Touché han sido traducidos al castellano, y que se ha conseguido en gran medida mantener la calidad de los chistes y juegos de palabras originales –algo que suele ser bastante difícil a la hora de trasladar una comedia de un idioma a otro–. Sin embargo las voces siguen estando en inglés, lo que a priori supone un "handicap" que al mismo tiempo, puede ser una ventaja para aquellos que tengan la capacidad de entender esta lengua. Además, evita la posibilidad de un doblaje penoso –algo nada infrecuente, por desgracia–. A pesar de todo, cuando se hacen las cosas, o se hacen bien o no se hacen. Por este motivo, y porque no hay que olvidar nunca al usuario que invierte sus dineros, las voces de Touché deberían estar dobladas al castellano.

Touché: Las Aventuras del 5º Mosquetero es una aventura muy divertida, con una trama que proporciona muchas horas de juego y unos gráficos en alta resolución que ya quisieran muchos para sus juegos. Con una gran jugabilidad y un interfaz cómodo, este título es de lo mejorcito que se ha lanzado al mercado en los últimos meses (dentro del género de las aventuras en estado puro, sin vídeo–aditivos ni animaciones en conserva).

Calificación

Touché

Pros: El sentido del humor constante, el argumento, los personajes y la jugabilidad, hacen de Touché un título enormemente atractivo. El interfaz es sencillo y muy intuitivo.
Contras: El juego no está doblado al castellano. El estilo de Touché es muy similar al de Monkey Island. Aunque las fotocopias sean buenas, no dejan de ser fotocopias.

ESTRATEGIA



5.ª FLOTA

1999. La cabeza visible del Kremlin Zhirinovsky, ha puesto su mirada en el petróleo del Golfo Pérsico y del Océano Indico. Pero cuando se dispone a invadir la zona, llega la 5ª Flota de los Estados Unidos, contigo al mando. Elige las mejores estrategias. Si vences, los intereses americanos estarán a salvo. Si fracasas, tus barcos se hundirán y el mundo estará en peligro.







FLIGHT COMMANDER 2

Vive la intensidad de la operación Tormenta del Desierto, vuela hacia el Norte de Vietnam... Tú eliges el avión, el escenario, tus enemigos, el nivel de dificultad y el tiempo... Desde la guerra de Corea hasta la actualidad. Nunca podrán existir dos misiones iguales. No utilices el joystick... ¡Utiliza tu cerebro!



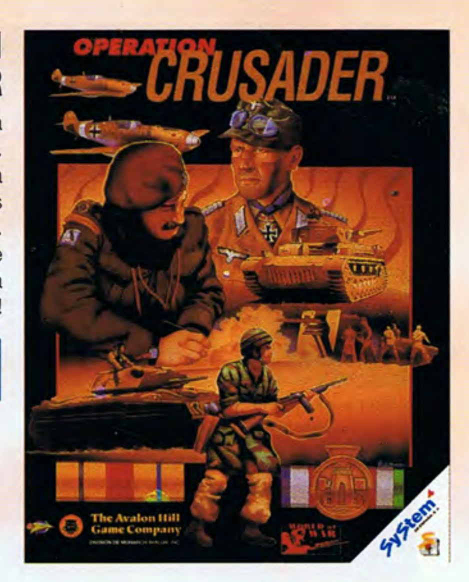


OPERACION CRUSADER

Un emocionante juego que te llevará hasta el desierto del Norte de Africa. Revive las grandes batallas de la Segunda Guerra Mundial entre los Africakorps y el 8º Ejército Británico. Envía tus tanques ingleses a través de kilómetros de arena para luchar contra los alemanes. ¡Una experiencia única!









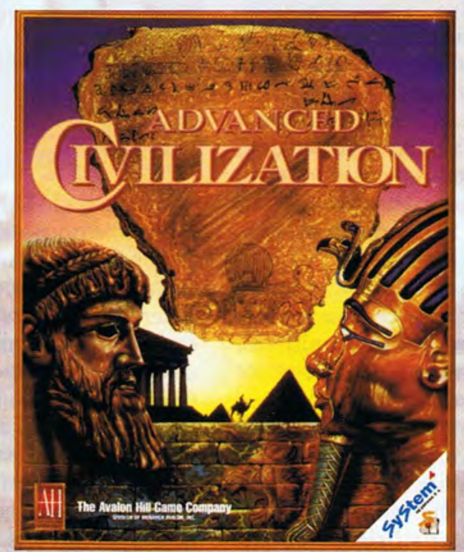


1830

¡Bienvenido al siglo XIX! Estás en América y tienes un gran negocio entre manos. Vas a construir una red de ferrocarril. Pero Robber Barons intentará detenerte, cortando tus líneas y comprando todo tu stock de mercancías. ¡Enfréntate a él! De ti depende el éxito de tu empresa o el fracaso ante la competencia.



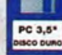




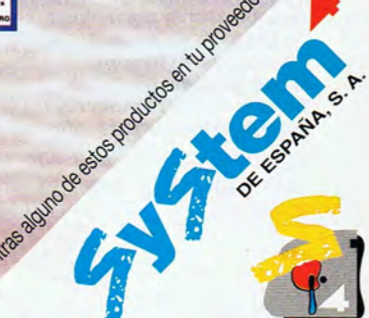
ADVANZED CIVILIZATION

8.000 años antes de Cristo, nueve de las más antiguas civilizaciones luchan por el dominio total. La resolución del combate depende de las acciones de cada jugador, no de la suerte. No es sólo un juego de guerra, es también la historia de las civilizaciones.





Si no encuentras alguno de estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.





DE ESPAÑA, S. A.
C/ Tomás Redondo 1-1º F - Edificio LUARCA. Tel.: 381 53 32 - Fax: 764 58 85. 28033 MADRID



Me arrastro, luego existo
Bad Mojo

Descubre cómo se ve el mundo desde la perspectiva de una de las criaturas más pisoteadas de nuestro siglo: la cucaracha. Bad Mojo te propone un viaje por la desagradable realidad cotidiana de un apartamento.

El mes pasado se ofreció desde estas páginas un anticipo de uno de los juego más originales concebidos hasta la fecha: Bad Mojo. Ahora diseccionamos y analizamos este título, una aventura de exploración que pone al jugador dentro del acorazado exoesqueleto de una cucaracha. Antes de hacerlo, hay que sumar a los posibles significados que de la expresión Bad Mojo aportábamos el mes pasado –hechizo, encantamiento o magia–, uno más que hemos descubierto muy cerca del final del juego: un cóctel a base de granadina, curaçao, brandy y vodka.

Una vida muy dura

Roger Samms tuvo una infancia muy triste. Su madre murió en el parto, y su padre –quien jamás le demostró afecto alguno– le abandonó en un orfelinato de religiosas. Las monjas le maltrataban física y psicológicamente, y el pobre Roger pasó una niñez horrible.

Años más tarde, Roger se licenciaría en entomología, especializándose en el estudio de las cucarachas, su insecto favorito. El porqué de esta afición por una de las criaturas más desagradables que se "arrastra" por cocinas y cuartos de baño, es un misterio, aunque muy probablemente tenga algo que ver con sus horas de castigo y encierro en el orfelinato. Quizá sus mejores amigos allí fuesen las cucarachas. Quién sabe. En cualquier caso, Roger Samms considera que la cucaracha es uno de los seres más perfectos de la creación, y se siente irresistiblemente atraído por ellas.

El cambio

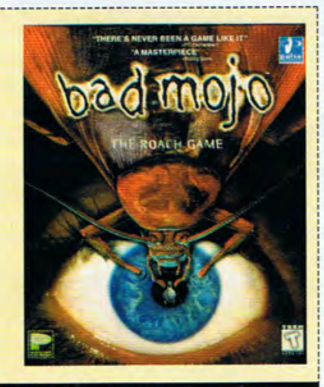
Tras muchos años de estudios y teorías, Roger recibe una beca de un millón de dólares para continuar con su trabajo, pero hastiado de los ataques que ha sufrido durante toda su vida, decide que ha llegado la hora de disfrutar un poco. El científico pretende marcharse a algún lugar paradisíaco a costa del dinero de la beca. Cuando está a punto de salir, se acuerda de que había olvidado el único objeto que tiene como recuerdo de su madre: un precioso camafeo de plata con una foto de la mujer y un extraño grabado. La mente de Roger Samms intenta entonces evocar inútilmente recuerdos inexistentes, y sólo musita unas palabras en memoria de su madre. De repente, el camafeo suelta una descarga eléctrica y una serie de rayos sacude salvajemente el cuerpo de Roger y el entomólogo cae al suelo.

Convertido en cucaracha, Roger tendrá que atenerse a las limitaciones inherentes a su nueva morfología –como el no poder transportar objetos–. Pero su condición actual también tiene ventajas: puede colarse por rendijas, acceder a lugares imposibles para un humano, recorrer paredes y comunicarse con otros insectos. Por otro lado, algo que no ha perdido es su inteligencia, lo que le permitirá aplicar sus conocimientos sobre el mundo a la hora de resolver ciertas situaciones que comportan peligro.









Bad Mojo

Precio: 7.990 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHZ, 8 MB de RAM, 20 MB de Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Windows
Nº de jugadores: 1
Editor: Pulse Entertainment
Distribuidor: Arcadia



Para Roger la cucaracha es uno de los seres más perfectos de la creación



El mundo de Roger, pequeño para su forma humana, es todo un universo para el Roger cucaracha. Cualquier objeto normal, como una colilla o un cenicero, tienen un tamaño colosal. Además este universo está lleno de peligros para su vida, convirtiéndose en un entorno sumamente hostil: venenos, *trampas para ratas y cucarachas*, pegajosas sustancias en el suelo, roedores, incluso un gato. Para poder salvar estos obstáculos, el Roger cucaracha puede manipular objetos de una única manera: empujándolos o haciendo peso sobre ellos.

Filosofía de una cucaracha

Bad Mojo es un título que resulta original en muchos aspectos, sobre los que prima la concepción del juego en sí. La simple idea de que el protagonista de un juego sea una cucaracha resulta para muchos, asquerosa. Y si además el movimiento y la animación del insecto son perfectos, peor todavía. Y se trata para colmo de males, de un juego realista, no de un producto de plataformas cuyo protagonista es un divertido personaje que hace todo tipo de gracias.

Pues a pesar de toda la reluctancia que Bad Mojo pueda producir, este juego está arrasando en Estados Unidos *y en varios países europeos* –así queda patente en Internet y Compuserve–. Evidentemente, hay sobrados motivos para ello, ya que se trata de un título impactante se mire por donde se mire. Además del ya mencionado protagonista y su fiel réplica en el ordenador, hay todo un sinfín de elementos que aportan su granito de arena a esta obra del ingenio, la imaginación, y la tecnología.

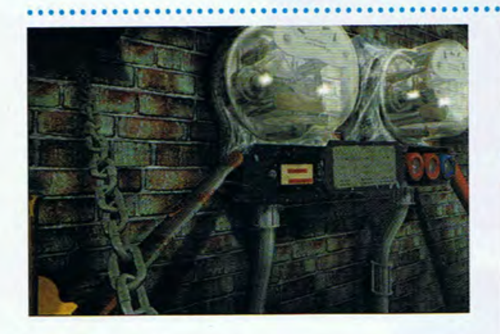
En primer lugar está el entorno en que se desenvuelve Roger: un edificio de apartamentos de un barrio de clase media–baja. La espantosa realidad de las condiciones de vida en este lugar, no es en absoluto ajena a una realidad que en muchos lugares del mundo se produce a diario. Cada habitación, cada centímetro cuadrado de suelo, mueble o superficie, han sido cuidadosamente elaborados con un gusto que puede *resultar atroz. Y sin* embargo posee un enorme atractivo debido a la fidelidad con que se reproduce hasta el más mínimo detalle, desde un recorte de periódico a un urinario. La crudeza de algunas imágenes puede despertar auténticas pasiones, pero quizá el morbo pueda más que el asco.

Otro de los elementos que más resalta del juego es el movimiento de la cucaracha; tan cuidado, tan perfecto, que resulta increíble pensar en la cantidad de horas y líneas de código que se han tenido que emplear sólo para obtener esta faceta de Bad Mojo. Es muy difícil expresar con palabras cómo se mueve una cucaracha o cómo se percibe su forma según por dónde se esté desplazando, pero baste decir que sigue la forma y el con*torno de todo aquello sobre* lo que se mueva. Para el usuario, el control del juego no puede ser más sencillo: cursores para mover a la cucaracha y la barra espaciadora para acceder al menú. Sin complicaciones.

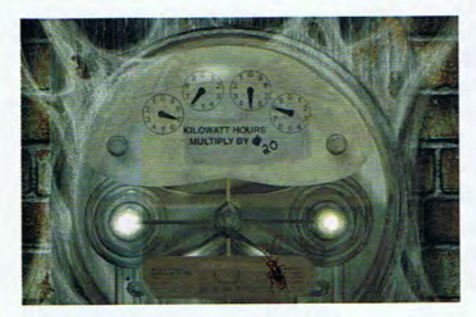
En cualquier caso, el factor fundamental que mantiene al jugador pegado a la pantalla, es el guión, una historia de fondo que aborda de forma sutil y enmascarada temas que de otra forma resultaría imposible tocar en un juego de ordenador. Al mismo tiempo, se mantiene un equilibrado flujo de información que en pequeñas dosis, se suministra para conocer más la compleja personalidad de Roger.



El protagonista de Bad Mojo apenas sabe quién es, de dónde viene ni hacia dónde va













El truco es...

En la caja de fusibles, al otro lado de la mesa de pintura, debes provocar un cortocircuito haciendo que el lector de la derecha tenga las siguientes cifras: 7 - 6 - 5 - 8. Si no lo haces al principio del juego, al final tendrás que realizar un importante retroceso para poder continuar tu camino.

El durmiente debe despertar

Roger Samms tiene una fuerte fijación con su madre, y ésta se le aparece en numerosas ocasiones durante su periplo hacia la libertad. El protagonista de Bad Mojo, apenas sabe quién es, de dónde viene ni hacia dónde va. Estas preguntas tan existencialistas encontrarán respuesta a medida que Roger se desenvuelva en su nuevo medio.

El niño que hay en él debe despertar, y sólo entonces podrá Roger hacer las paces consigo mismo y con el mundo. Tras la metamorfosis que ha sufrido, y antes de su "resurrección" a la humanidad, debe producirse una catarsis mediante la cual Roger debe aceptarse a sí mismo, su pasado y sacrificarse para purgar sus pecados. Su luz y su guía durante todo el proceso, será su madre, quien le hablará directamente o mediante otros insectos.

Imágenes de pesadilla

El aspecto visual de Bad Mojo consta de componentes gráficos y fotográficos, una mezcla que consigue un entorno foto-realista altamente creíble. Lo realmente sorprendente de la utilización de estos sistemas, es que el Roger cucaracha sea capaz de moverse sobre las imágenes teniendo en cuenta su contenido, adaptándose a cada elemento gráfico a la hora de realizar el movimiento.

La tecnología que ha permitido llevar a cabo este logro, es de desarrollo propio de Pulse Entertainment –creadora de Bad Mojo–. Esto demuestra que las apuestas a la hora de hacer juegos, no deben ir por exprimir al máximo las posibilidades de las tecnologías existentes y que funcionan, sino más bien en la línea de un desarrollo que permita innovar los sistemas sobre los que se construyen los juegos.

Buena prueba de lo anterior, es la austera utilización que se hace de imágenes de vídeo en tiempo real en Bad Mojo. Esta tecnología se emplea sólo cuando es necesario aportar al desarrollo del argumento un elemento ilustrati-



Bad Mojo es un gran juego de exploración, puzzles y aventura

vo e informativo, sin abusar de ella. Además, en algunos casos, se ha combinado este sistema con el de "morphing", de forma que una fotografía cobra vida para desarrollar una secuencia de vídeo y después vuelve a quedar estática. Todo ello sin brusquedad ni excesos.

Música y obscenidad

La banda sonora de Bad Mojo posee múltiples melodías surrealistas y estrambóticas que se adaptan perfectamente a cada situación, contribuyendo así a la creación de la atmósfera adecuada requerida por el guión. Acompañando a las partituras, hay diversos efectos de sonido cuya misión es realzar de forma brutal ciertos elementos del escenario que de otra forma, quedarían cojos.

La mixtura recreada por elementos gráficos y sonoros, hace gala en ocasiones de una atractiva obscenidad que presenta situaciones y escenas tan horrendas como morbosas. Al mismo tiempo que produce repulsión y atractivo, cada imagen desagradable va minando poco a poco el nivel de tolerancia del jugador-espectador de tal manera que al poco tiempo, desaparece por completo la sensación de repugnancia para ser sustituida por mera sorpresa y atractivo.

Ni un rostro conocido

Curiosamente, ninguno de los intérpretes humanos de Bad Mojo es medianamente conocido. Este hecho ha sido totalmente intencionado, ya que un actor anónimo no puede estar asociado a ningún personaje anterior, y además puede ser perfectamente capaz de interpretar con una calidad más que aceptable a alguien tan terriblemente cotidiano como un alcohólico seboso y amargado.

Tampoco hay un reparto excesivamente numeroso, ya que aunque el universo del Roger cucaracha es inmenso, el mundo del Roger humano es muy pequeño, intimista y cerrado, limitándose a sus insectos, su casero, y sus escasos recuerdos de la infancia –con su madre, las monjas y algunos conocidos de su padre–. En cualquier caso no hay papeles especialmente estelares, y casi quien "chupa" más cámara a lo largo de Bad Mojo, es el personaje de la madre de Roger. Es una especie de película en la que sólo trabajan actores secundarios.

Puzzles

Bad Mojo no consiste sólo en explorar y disfrutar del paisaje; también hay que resolver bastantes puzzles. Algunos de ellos son medianamente fáciles, y los más tienen un grado de complejidad bastante elevado, si bien es cierto que las secuencias de vídeo aportan inestimables pistas.

En cualquier caso, y debido al diseño del juego, a veces se induce de alguna manera al jugador para que intente solucionar problemas que en el momento en que se encuentran por primera vez, son imposibles de resolver. Esto puede producir atolladeros y quebraderos de cabeza que a más de uno le harán desesperar. De aquí que el mejor sistema para jugar a Bad Mojo sea explorar todo lo posible, tratando de no dejar nada por ver. Si algún puzzle no se puede resolver a la primera, es mejor continuar e intentar resolver otro.

Bad Mojo es un gran juego de exploración, puzzles y aventura. La supervivencia y el deseo del protagonista por volver a su forma humana, son el alma de un título que sin duda destaca por su originalidad y brutal realismo. Altamente recomendable para todo tipo de públicos, incluso para aquellos que a priori sientan cierta repulsión ante las imágenes que ofrece el juego.

Calificación

Bad Mojo

Pros: Original, realista en imágenes y entorno, un guión curioso y sorprendente, y por encima de todo, repulsivo y atractivo al mismo tiempo. Bad Mojo es un título difícilmente superable por muchas razones, e indudablemente ha marcado un hito en la historia de los juegos de ordenador.

Contras: Es muy fácil saltarse algún puzzle vital para la conclusión del juego. No hay que dejar de ver nada. En ocasiones, el diseño tiende a provocar al jugador para que intente resolver algo que no puede hacerse en ese momento.



La cara oscura de la ley

Angel Devoid

Parece que últimamente, el género de las películas interactivas riza el rizo con toda suerte de elementos que "enganchan" al jugador a la aventura. Angel Devoid sobresale en varios aspectos que hacen de él un título simplemente genial y sorprendente.

Lo primero que llama la atención es la base del guión del juego: un miembro del Departamento de Policía de Paradise City recibe por radio un mensaje que informa de la presencia de Angel Devoid, el criminal más buscado del mundo. Tras una identificación positiva del conductor de una moto, Jake y su compañera, Lorraine, comienzan una trepidante persecución por las calles y el espacio aéreo de Paradise City.

Después de un montón de vehículos destrozados y una accidentada cacería, la patrulla se estrella y Jake sale despedido. Angel Devoid se detiene y se acerca al maltrecho policía para pegarle una tremenda patada en la boca con sus más cordiales saludos. Dolor agudo y oscuridad.

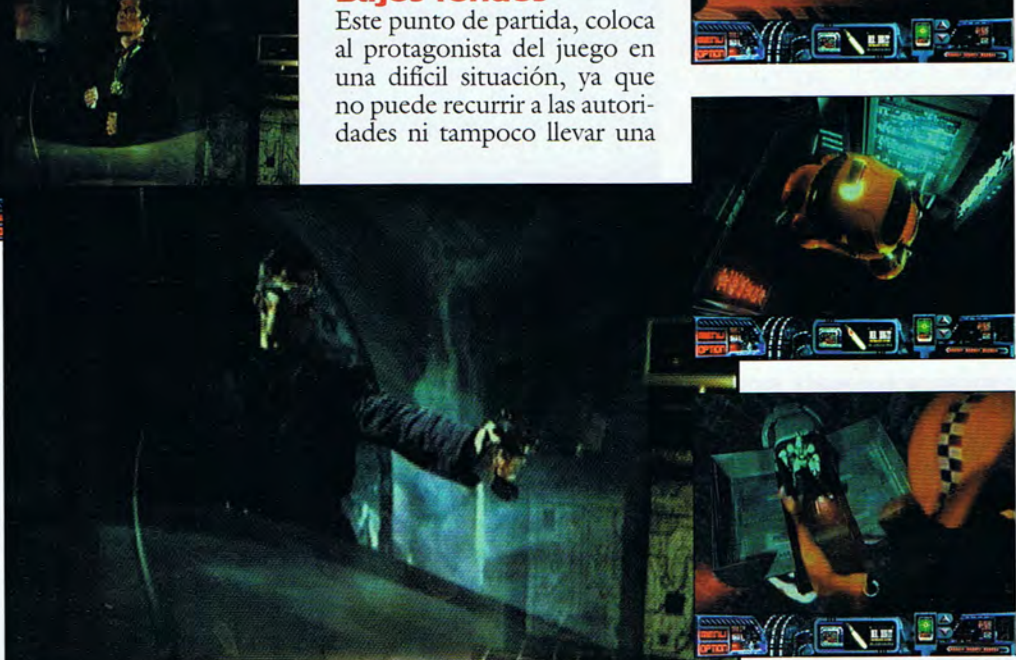
Jake recupera la consciencia en el quirófano de un hospital, y un ensangrentado matasanos le dice que su cara está destrozada. Por fortuna, había un holograma del rostro de Jake en su documentación y la reconstrucción es factible. Más oscuridad. Una visión borrosa de las pronunciadas curvas de la enfermera que le quita las vendas de la cara. Las facciones de la mujer expresan el más visceral de los pánicos, y gritando Angel Devoid, sale corriendo de la habitación. Jake se incorpora y se acerca al espejo. El criminal había cambiado su holografía, y ahora Jake tiene el rostro más buscado del mundo.

Bajos fondos

Este punto de partida, coloca al protagonista del juego en una difícil situación, ya que no puede recurrir a las autoridades ni tampoco llevar una vida normal. Su única salida es capturar al verdadero Angel Devoid. Para ello Jake se introduce en el oscuro submundo del criminal, tratando con todos los contactos y conocidos que tiene en los bajos fondos el hombre más buscado.

Los bajos fondos de Paradise City son un mundo ciber-gótico 3D en constante oscuridad, un lugar en el que se mezclan los deshechos de la sociedad con personajes de alto "standing" con ciertos gustos que no pueden satisfacer en su mundo de po-







Angel Devoid

Precio: 8.995
Requerimientos de Sistema: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA compatible VESA, CD-ROM 2x, MS-DOS 5.0, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Electric Dreams/Mindscape
Distribuidor: Proein



Los bajos fondos de Paradise City son un mundo ciber-gótico en constante oscuridad

der y riqueza. Jake Hard tendrá que desenvolverse entre ellos como buenamente pueda, viéndose obligado a veces a hacer uso de la violencia.

Max-mix tecnológico

La tecnología de vídeo en tiempo real permite no sólo utilizar escenarios reales y actores para la creación de los juegos de ordenador, sino que también abre la posibilidad de emplear gráficos y animaciones que, combinados con diseños y decorados, ofrecen en ocasiones un magnífico resultado. Es el caso de Angel Devoid. La mixtura de todos estos elementos crea en este juego un mundo que bien podría ser el de Blade Runner –aunque algo más oscuro–. Los personajes contribuyen en gran medida a la credibilidad de este entorno, ya que gracias a vestuario e interpretación, aportan al juego un toque especial que definitivamente es enormemente atractivo.

Más allá de lo que la tecnología pueda ofrecer, está la creatividad del equipo que ha realizado Angel Devoid, un grupo de personas que ha puesto todos sus sentidos en la elaboración de una aventura gráfica con claras influencias de la obra de Ridley Scott. El guión, los decorados, el vestuario, la interpretación, la filosofía del juego y el montaje han debido ser un esfuerzo bastante considerable dada la calidad del producto final.





El truco es...

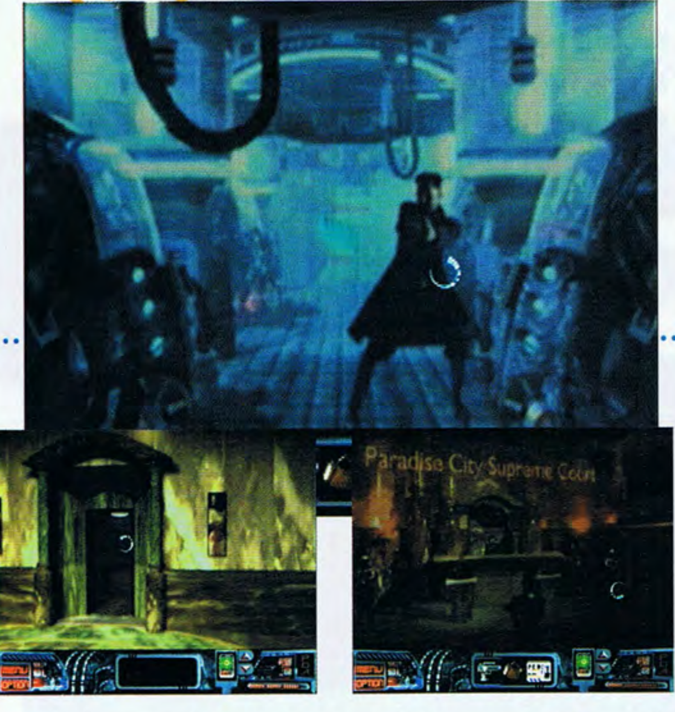
Cuando llegues al ascensor del museo, en lugar de pulsar 2 para ir a la segunda planta, pulsa 666 y ENTER. Conocerás al equipo diseñador de Angel Devoid y tendrás además oportunidad de reírte un rato. Cuando termine la secuencia, ve a la segunda planta del museo.

Contradiciendo todos estos logros, se encuentra la deficiente calidad del sonido en cuanto a voces se refiere, ya que en ningún momento del juego se escuchan en condiciones las voces de los personajes y resulta muy difícil entender lo que dicen. A esto hay que sumar la ausencia de subtitulación o doblaje a nuestro idioma, que aunque responde a la negativa anglosajona a realizar el esfuerzo, sólo contribuye a mermar las ganas de ponerse a jugar un título que por lo demás está muy bien.

Hay que destacar que el manual –que sí está en castellano– es una especie de diario contado por el protagonista del juego. Al final de cada uno de sus capítulos, hay un inserto con información acerca del juego en sí. La historia que cuenta el manual es divertida, entretenida, y además contribuye de una forma decisiva a entrar en situación y ubicar al personaje dentro del contexto del juego.

El talón de Aquiles

Otra carencia de Angel Devoid es un interfaz asequible en todo momento. No se puede guardar la partida en cualquier punto del juego, no se pueden saltar los diálogos, y sólo se tiene control del juego cuando las secuencias de vídeo han terminado. No es que esto último sea un pecado capital, ya que la mayoría de las películas interactivas adolecen de esta falta de jugabilidad, pero en Angel Devoid la transición entre secuencia de vídeo y la toma de control por parte del jugador





En el guión se han incluido tres finales diferentes



es excesivamente lenta incluso en un Pentium. Esto es aún más doloroso en el caso de guardar o recuperar partidas, ya que hay que esperar varios segundos con la máquina bloqueada hasta que aparece la ventana de partidas y se recupera el control del ratón.

A pesar de estos dos puntos en contra, la trama y el juego son absorbentes. Hay escenas auténticamente impactantes y devastadoras que dejarán al jugador clavado en la silla. En Angel Devoid no sólo hay que hablar con todo bicho viviente y explorar Paradise City al tiempo que se recaban información y objetos útiles para el éxito de la misión, también hay acción. Suelen ser estas secuencias las que llaman rápidamente la atención, ya que algunas de ellas son de una violencia extrema –sí, sangre y destrucción–. Como añadidura a estas escenas, hay otras en las que los personajes, de motu propio, llevan a cabo acciones sorprendentes y a veces insospechadas.

Realidades paralelas

Quizá uno de los mayores favores que el guión ha hecho a Angel Devoid, sea la implementación de tres finales distintos en función de la decisión que tome el jugador cuando encuentra a Angel Devoid en su escondite secreto del alcantarillado.

Tras eliminar a varios clones, Jake conocerá la verdadera historia de Angel Devoid y además le será revelada la suya propia, algo que no se termina de adivinar a lo largo del juego. Terminado el discurso del criminal –convertido ahora en víctima–, el jugador podrá matar al criminal, abandonar la ciudad, o no hacer nada. Dependiendo de estas opciones, el destino de Jake virará hacia felices o desastrosos derroteros. Una buena recomendación para disfrutar de los tres finales, es guardar la partida tras eliminar a los seis clones y antes de entrar en la cámara de Angel Devoid, ya que más adelante es imposible.

Angel Devoid es un buen juego en el que confluyen todos los ingredientes de las aventuras de éxito. El aspecto más destacable de este título es la originalidad del guión y la sensatez con que se ha llevado a cabo, al no abusar de ninguno de los elementos que lo componen. Dejando a un lado el tema de la traducción y la lentitud del interfaz, Angel Devoid supera con mucho a varias películas interactivas existentes en el mercado.





Calificación

Angel Devoid

Pros: El argumento es totalmente novedoso y en general, el juego está muy bien. Lo más destacable es la atmósfera Blade Runner de que hace gala el juego, así como la opción de múltiples finales.
Contras: El sonido de las voces no es bueno, y la velocidad del interfaz es tremendamente lenta. Angel Devoid no está ni subtitulado ni doblado al castellano.

Aventura/Rol

Las chicas son guerreras

The Flight of the Amazon Queen

Con mucho retraso, y llenando un pequeño vacío de aventuras gráficas convencionales, llega por fin esta comedia inspirada en varios personajes y títulos de la factoría LucasArts –algo que de hecho se reconoce en los créditos–.

Joe King es un piloto de alquiler –o "freelance"– que vende sus servicios de transporte al mejor postor. Mujeriego empedernido, ligón y chulo por naturaleza, Joe tiene serios problemas con la mafia, un rival alemán de nombre Anderson, y una antigua novia llamada Lola. Tras una apurada huida de un almacén a punto de explotar, el piloto recuerda que debe recoger en el aeropuerto a Faye Rusell, una famosa actriz de la época que se dirige hacia el Amazonas para una sesión de fotos.

Superado un breve incidente con Anderson y después de estrellar el Amazon Queen –su preciado avión– en la jungla amazónica, Joe se verá envuelto en una aventura en la que intervendrán nazis, amazonas, la Muerte e incluso dinosaurios.

Combinado de ideas

Esta aventura gráfica mezcla diversos argumentos y elementos de variadas fuentes, entre ellas algunas tan populares como Monkey Island, La Guerra de las Galaxias, Indiana Jones en cualquiera de sus versiones, y Parque Jurásico, sin olvidar una posible influencia del escritor de novela fantástica Terry Prachett.



Joe recibirá un mensaje de una princesa pidiendo socorro, una misiva reproducida por un loro llamado Wedgewood. El héroe se verá así abocado a rescatar a la princesa Azura, y el romance no tardará en nacer. En la locura generada por el científico nazi Ironstein, que experimenta un rayo que transforma a las amazonas en peligrosas guerreras dinosaurio, Joe tendrá que buscar un cráneo de cristal en un Templo maldito, para terminar su odisea en una isla poblada de dinosaurios y guardada por un robot extraterrestre. ¿Alguien reconoce algo?

Interfaz clásico

Las posibles acciones que Joe puede realizar están representadas en forma de iconos en la parte inferior de la pantalla, así como el inventario. Este último tiene dos flechas que permiten el desplazamiento cíclico de los objetos que lleve el personaje consigo. La configuración de sonido y las partidas salvadas, son accesibles a través del uso de uno de los objetos del inventario, el diario.

Por lo demás, los diálogos se superponen a los gráficos de pantalla, y todo tipo de interacción con el entorno del personaje se realiza mediante el ratón. Se trata en suma de un interfaz bastante utilizado en aventuras como Simon the Sorcerer, Monkey Island o Indiana Jones.

Instantáneas del Amazonas

Los gráficos que presenta The Flight of the Amazon Queen no tienen nada que ver con los que incorporan las aventuras actuales. Hay que tener en cuenta que esta aventura se comercializó fuera de nuestras fronteras hace más de dos años, y por tanto no se le puede achacar una pobreza gráfica en comparación con las ilustraciones de los últimos títulos aparecidos.

Las imágenes de este juego son VGA, y a veces los personajes y los dibujos resultan bastos, pixelados y

The flight of the Amazon Queen

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 386/33, 4 MB RAM, CD-ROM, VGA, Disco Duro, MS-DOS 5.0, Ratón, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Renegade/Time Warner
Distribuidor: Erbe



The Flight... es una aventura entretenida, graciosa y no muy difícil de jugar





El truco es...

Al sur del lugar del accidente, hay un puente cortado que debes reparar con la liana que hay al norte del lugar donde se encuentra Sparky. Una vez arreglado, podrás coger un plátano que te ayudará con uno de los monos de la Misión.

poco definidos, dando la impresión inmediatamente de que se trata de gráficos de baja resolución. Ciertamente, así es, pero en cualquier caso el aspecto visual que ofrece este producto es bastante bonito.

Acompañando a los gráficos hay una banda sonora muy normalita, y voces en inglés para todos los personajes, que, por cierto están muy bien interpretados en su gran mayoría. Los efectos de sonido no destacan por su abundancia, pero desde luego son perfectos cada vez que aparecen.

La divina comedia

Tratándose de un juego en el que el sentido del humor es constante, apareciendo a veces de forma muy sutil, un aspecto importante que hay que tener muy en cuenta es la calidad de la traducción, ya que normalmente, todos los giros, chistes y expresiones hechas suelen perder parte de su gracia al versionarse en castellano.

Por fortuna, no es éste el caso de The Flight of the Amazon Queen, donde el trabajo de traducción destaca por haber sabido mantener el listón marcado por el original inglés. En cuanto a qué tipo de humor introduce el juego en los diálogos y situaciones, se trata de una caricaturización exagerada de los estereotipos que representan algunos personajes, así como de una comicidad limpia pero llena siempre de segundas interpretaciones. En ocasiones, se abusa en exceso de los diálogos para besugos, que a veces desesperan al jugador más curtido, pero hay que atenerse a ello.

The Flight of the Amazon Queen es una aventura entretenida, graciosa y no muy difícil de jugar. Cada uno de sus personajes es un mundo que explorar, aunque por fortuna la mayoría responde a un prototipo de algo: las amazonas feministas, el aventurero guaperas y ligón, el malo maloso desquiciado, el ayudante de brillante estupidez, etc...









El conjunto en definitiva resulta bastante atractivo, y apela a jugadores con no mucha experiencia.

Calificación

The Flight of the Amazon Queen



Pros: El sentido del humor en The Flight of the Amazon Queen hace que el juego gane en atractivo, al igual que ocurre con el desarrollo de la historia en general. Algunas situaciones son genialmente cómicas.

Contras: Aunque la baja calidad gráfica del juego tenga justificación, por haber sido programado hace más de dos años, no responde a la media de las aventuras actuales. Se abusa de los diálogos para besugos.

Licencia para matar...el tiempo

¿Quien mató a Taylor French?

Los amigos de algunas personas se cuentan por cientos, los enemigos de otras también, y Taylor tenía un especial talento para coleccionarlos. Por sus mordaces artículos periodísticos logró enemistarse con gente de toda condición, y entre ellos, había muchos que deseaban matarla: alguno llegó a hacer realidad su sueño.

Como suele decirse en nuestro país –tan inclinado a usar coletillas de todo tipo–, "se ven muy bien los toros desde la barrera" ¿Quién no ha caído en la tentación de adelantarse a la solución de los casos en "Se ha escrito un crimen", o no ha intentado quitarle el puesto al teniente Colombo desde su sillón preferido zampándose un bocata de "algo"? Resulta verdaderamente irresistible no hacerlo, sobre todo cuando estamos tan seguros de lo que sabemos o creemos adivinar. Total... si no acertamos no pasa nada.

Elemental querido...

Con la serie ¿Quién mató a...? tendrás la oportunidad de bajar al ruedo de la vida y sentir en tus propias manos el peso del poder de decisión que, normalmente, acaparan los detectives más afamados de la televisión en nuestros días. En "¿Quién mató a Taylor French?", una escena del crimen, donde nada escapa a la mirada escrutadora de un buen detective, te pondrá en camino hacia la resolución del caso, contando siempre con la inestimable ayuda de una secretaria de excepción: Lucie Fairwell (la actriz Sheryl Lee –Laura Palmer de `Twin Peaks`–). Estas dos circunstancias, combinadas con una inteligencia de excepción como es la tuya –Latuya Jackson...–, te ayudarán a resolver el asesinato: los informes del forense, testigos, sospechosos, etc., y toda una trama donde la realidad no supera a la ficción –sólo la confunde–; ha sido urdida por Shannon Gilligan para deleite de los más morbosos.

Durante los primeros instantes del juego, es aconsejable escuchar los hechos probados que acontecen en la escena del crimen: estado del cuerpo, heridas, lugar de la muerte, etc. Esto será lo primero que debas hacer para poder tener un punto de partida en la investigación. Más adelante, podrás examinar todo el elenco de testigos, sospechosos, coartadas, pruebas, autopsia, etc., que irán reportándote pistas importantes para que vayas uniendo cabos sueltos. A veces las cosas pueden enredarse, llegando a experimentar una gran confusión, puesto que, tanto puedes llegar a la conclusión de pensar que todos la mataron, cuanto bien creer que ninguno lo hizo.

Tu gran enemigo... el tiempo

Dispondrás de tan sólo seis horas para poder







¿Quien mató a Taylor French?

Precio: 4.975
Requerimientos de Sistema: 486SX/25, Windows 3.1, SVGA, 4 MB de RAM, 1 MB Disco Duro
Nº de jugadores: 1
Editor: Creative Multimedia
Distribuidor: System 4

Dispondrás de tan sólo seis horas para resolver las circunstancias de la muerte de Taylor French









resolver de una manera acertada las circunstancias de la muerte de Taylor French. Cada vez que utilices herramientas que te proporcionen importante información, tales como declaraciones de testigos, supuestos asesinos, revisión de pruebas –tanto confirmadas como no confirmadas– etc., el reloj irá restando minutos al tiempo concedido inicialmente para resolver el caso. NO es un reloj de tiempo, sino que decrecerá a medida que vayas necesitando información sin depender de lo que tardes en pedirla. En ese tiempo, podrás recabar la mayor parte de los conocimientos que necesitarás después para terminar el juego.

En relación a estas seis horas de que dispones, debes tener en cuenta que hay tres casos diferentes, con distintos niveles de dificultad. El tiempo, deberás aprovecharlo mejor en el tercero porque –por ejemplo– tendrás mayor numero de testigos y sospechosos, y las circunstancias en las que se supone se cometió el crimen varían con respecto a los otros dos: atropello, muerte por contusión cerebral, etc...

Cuando te queden 30 minutos del total de tiempo concedido, pasarás automáticamente a la conferencia de prensa, en la cual se te formularán diez preguntas de todo tipo a cerca del caso. Tendrás que responder correctamente al menos a siete de ellas si quieres que se te permita pedir la orden de arresto.

Este producto, muy del estilo del ya comentado en nuestra revista (Cfr. número tres "In the 1st Degree"), –aunque menos activo que aquel–, supone para todos aquellos a quienes entusiasmen estos escabrosos asuntos, un reto importante: en U.S.A., una gran parte de los asesinatos se resuelven a las pocas horas de que hayan sido cometidos. Veamos si a partir de ahora, y gracias a vuestra perspicacia, en España podemos superar este límite.



El truco es...

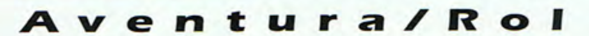
Como no tienes demasiado tiempo, intenta oir primero a todos los sospechosos y luego sus coartadas. Por último escucha a los testigos. Si te queda tiempo, ve a la oficina y a su casa a ver que encuentras.

Calificación

¿Quien mató a Taylor French?

Pros: Los diferentes niveles de complejidad en los tres casos, hacen que vayamos adquiriendo "experiencia", pero afortunadamente nada de lo que parece evidente lo es tanto ¿o sí? Eso es lo bueno: tan complejo y desconcertante como la vida misma.

Contras: El doblaje está mal sicronizado y las voces no son buenas. Carece de acción. El caso de Taylor, es demasiado apagado para estar hablando de un asesinato. Puede ser "cargante" en algún momento determinado por su lentitud. Si no fuera por el argumento...





Aventura/Rol

El ojo que todo lo ve
The Dark Eye

Quizá, sólo quizá, ni Poe habría sido capaz de imaginar las criaturas que protagonizan este juego basado en las adaptaciones de tres de sus obras. Se respira en todo momento la opresiva atmósfera que la retorcida mente del autor veía doquiera que miraba.

Edgar Allan Poe es uno de los escritores de terror gótico que más repercusión ha tenido en ciertos círculos anglosajones durante este siglo. Productoras y editoriales chalaneaban por los derechos de sus obras, y no son pocas las versiones que se hicieron para la gran pantalla a finales de los 60 y principios de los 70.

Ahora Inscape ha tomado tres de sus escritos para crear una pesadilla interactiva que lleva por título "The Dark Eye". "El Corazón Delator", "Berenice", "El Barril de Amontillado", "La máscara de la muerte escarlata", y el poema "Annabel Lee", son de obligada referencia para lograr entender la filosofía y el argumento del juego.

Tienes sueño, mucho sueño...

La historia comienza con la llegada del protagonista a una antigua casa Victoriana, un lugar habitado por unas extrañas criaturas de enorme cabeza y rasgos exagerados para producir una etérea y vaga impresión de estar soñando. Todos estos seres forman parte de algún relato adaptado de Poe, y el objetivo del juego es vivir tres historias desde los puntos de vista de los diferentes personajes que la protagonizan.

Para ello, se introduce el concepto del "Salto de Alma". Mediante este "poder", el protagonista puede abandonar su cuerpo e invadir el de otra persona. Esto sólo es posible cuando ve un reflejo de sí mismo en el ojo de otro personaje. Aunque un salto de estas características esté disponible en un momento dado, no siempre hay que aprovechar la oportunidad, ya que es posible que aún quede algo de historia por desarrollar.

¿Cuándo se acaba esto?

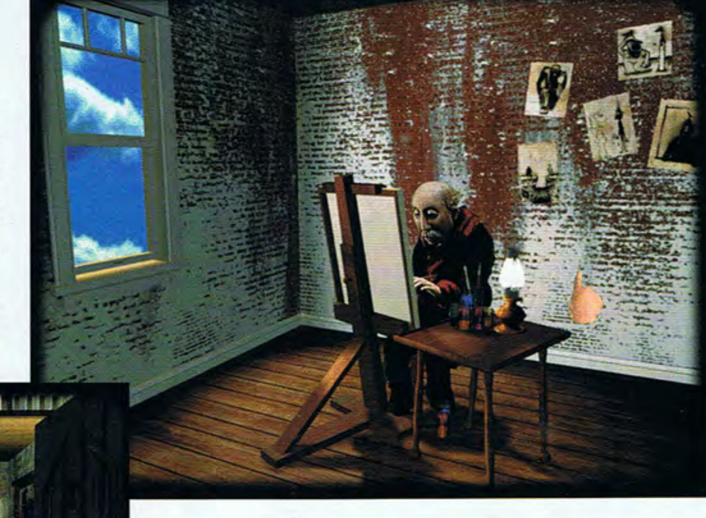
Cada vez que se completa un punto de vista en una de las historias, aparece en el "Mapa Frenológico" un icono que representa esa parte del juego ya completada. Una vez terminados todos los relatos, se añadirán a este mapa dos iconos adicionales representando dos novelas gráficas. Esta es la única forma de saber que el juego ha terminado, y ambos iconos aparecerán en el mapa tanto si se han encontrado durante el juego o no, de forma que el jugador tenga la oportunidad de experimentarlas.

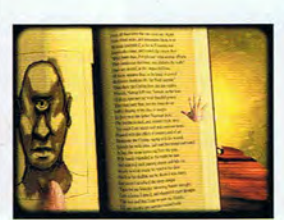
La forma de saber que una de las historias ha termi-

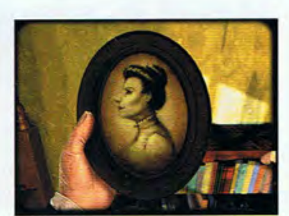


The Dark Eye

Precio: sin determinar
Requerimientos de Sistema: 486 a 33Mhz, 8 MB de RAM, SVGA compatible VESA, Windows 3.1 o superior, ratón, CD ROM 2x, tarjeta de sonido
N° de jugadores: 1
Editor: Inscape
Distribuidor: Electronic Arts









El juego es la materialización visual de toda la ambientación que rodea algunas de las obras de Poe







nado, es que se vuelve a la casa Victoriana. A veces resulta muy difícil saber qué se ha hecho realmente para pasar de un personaje a otro y avanzar en el juego. Esto se debe a la filosofía tipo Myst que posee "The Dark Eye", en virtud de la cual lo único que se hace es explorar, ver y escuchar, pero no mucho más. Que nadie espere ver un inventario, iconos para las acciones o cualquier otro tipo de interfaz habitual de una aventura. Sólo hay una mano que se gira o estira para indicar la disponibilidad de una interacción con el entorno.



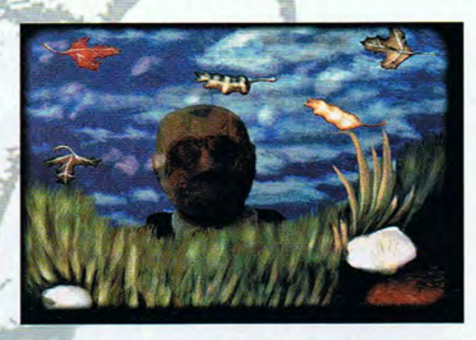
La expresión visual del sueño

Uno de los temores más viscerales de Poe era ser enterrado vivo, y así lo demuestra en más de uno de sus relatos. The Dark Eye es la materialización visual de toda la ambientación que rodea algunas de las obras del escritor inglés, una atmósfera extraña y onírica bañada en el renadío inconscientemente arrasado de los sueños del personaje, simbolizado por la casa victoriana que es nexo común de todos los viajes del alma del protagonista.

La calidad gráfica de esta condensación de lo inmaterial no tiene tacha alguna, y el sonido es totalmente acorde con la atmósfera que se pretende crear. El trabajo gráfico y de animación está por encima de la media. Quizá el sistema movimiento sea un poco molesto debido al interfaz empleado, pero desde luego no dista mucho del que se ha utilizado en juegos de este tipo en el pasado.

The Dak Eye es un título que muy posiblemente se encuentre más allá de la comprensión del usuario medio.

A pesar de ser visualmente agradable, hay que reconocer que la filosofía que en general pretende inculcar el juego, se escapa entre los dedos como la arena del desierto.



El truco es...

No te vuelvas loco intentando encontrar dentro de una historia el salto a la siguiente. El único acceso a cada uno de los puntos de vista es desde la casa victoriana del principio.

Calificación

The Dark Eye



Pros: The Dark Eye es una llamada a conocer la obra de Poe, un terror gótico que ya no es objeto de palabras impresas en casi ningún país del mundo. Los gráficos están muy trabajados, y el sonido contribuye en gran manera a conseguir una atmósfera creíble.
Contras: La conceptualización del juego es excesiva. Por este motivo, se pierde en gran parte el posible atractivo que pueda tener el juego.



Mitología Celta aplicada

Druid
Daemons of the Mind

Druid es una aventura gráfica con tintes de juego de rol y un desarrollo que combina puzzles, intrigas, acción y muchas horas de juego. La conspiración de los Señores de Navan ha de ser puesta al descubierto por el jugador, quien tendrá todos los factores en su contra.

Los sueños han vuelto. Fantásticos paisajes y horribles criaturas cobran vida para permanecer visibles unos instantes y después diluirse en el incorpóreo mundo del inconsciente. Por primera vez, una voz, palabras que sin sonido piden ayuda para resolver una crisis, prometen responder a todas las preguntas y proponen un viaje a otro mundo, Navan. Un extraño mar, cinco islas.

Dos criaturas inmóviles acechan, esperando el más mínimo indicio de movimiento para atacar. Tras una breve lucha, una habitación cerrada. Al encontrar la gema del amuleto y salir del encierro, llegan las explicaciones. Estás en la Tierra Común. El Druida Lawson ha desaparecido, y sus hermanos desean que le encuentres.

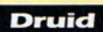
Los Druidas pertenecen a una antigua hermandad fundada siglos atrás, y utilizan el poder de los elementos para amplificar sus habilidades innatas. Tierra, Agua, Aire y Fuego, se combinan con la mente para liberar una magia capaz de casi todo.

Debido a su abuso del poder, hace mil años fueron desterrados a Navan, salvando por muy poco sus vidas al robar el único objeto capaz de destruirles. Una vez establecidos en este nuevo mundo, comenzaron a desequilibrar las fuerzas de la naturaleza para obtener así los recursos precisos para volver a su mundo natal. Instauraron un reino de terror basado en la fuerza bruta de los elementales, y enseñaron a algunos Navanos las bases científicas imprescindibles que les permitirían construir la tecnología requerida para un viaje espacial.



Interfaz

El control de Druid tiene varios elementos positivos –como el combate o la magia–, y otros que utilizan un extraño sistema sobre el que resulta difícil decir algo a favor o en contra –es el caso del movimiento–. Para luchar contra un enemigo, una vez que el protagonista esté dentro del rango de su alcance, sólo hay que pulsar con el cursor sobre la zona del cuerpo del oponente que se quiera golpear. De igual forma,



Druid

Precio: 8.495
Requerimientos de Sistema: 486/33 MHZ, 4 MB de RAM, Disco Duro, Ratón, CD-ROM 2x, DOS 5.0, SVGA compatible VESA
Nº de jugadores: 1
Editor: Sir Tech/Mindscape
Distribuidor: Proein



Si hay algo que destaque por encima de lo demás en Druid, es el aspecto visual que ofrece

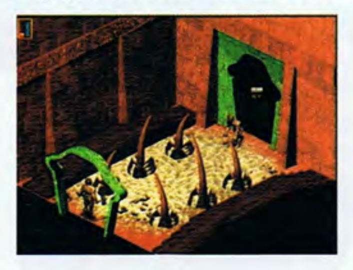






para defenderse de un ataque, basta con pulsar con el cursor sobre el héroe.

En cuanto a la magia, pulsando el botón derecho se paraliza toda la acción y aparece sobre la pantalla una ventana con el amuleto y los iconos de los elementos. El sistema consiste en combinar los diferentes elementos para crear un hechizo –algo parecido a lo que sucedía en Dungeon Master–. La única pega que tiene este diseño, es que hay que encontrar en diversos lugares pergaminos o libros donde se explique algún hechizo, ya que en el manual sólo vienen documentados tres y se anima al jugador a descubrir el resto por su cuenta. En cualquier caso, el juego se puede terminar sin lanzar un solo hechizo.



Algo que realmente es una ventaja, y al mismo tiempo un enorme inconveniente, es que cuando el cursor se encuentra sobre un elemento susceptible de interacción, cambia de blanco a naranja. Éste es el aspecto positivo; el negativo es que debido a las dimensiones de la pantalla completa, es muy fácil pasar por alto cualquier detalle necesario para la resolución del juego. Por último, resaltar un error garrafal: sólo se pueden salvar tres partidas, algo que volverá loco a más de uno.

El truco es...

La correspondencia de los elementos de las barras que hay que colocar en los obeliscos, es la siguiente: norte=primavera=respiración=luna; sur=otoño=llama=navan; este=verano=cuerpo=sol; oeste=invierno=sangre=estrellas. Estas correspondencias están explicadas siempre mediante una adivinanza en uno de los obeliscos de cada isla.

Impacto visual

Si hay algo que destaque sobre todo lo demás en Druid, es su aspecto visual. Una perspectiva isométrica, combinada con modelados 3D, gráficos renderizados y alta resolución a pantalla completa, es la punta de lanza que utiliza el juego para entrar enseguida por los ojos.

La verdad es que los gráficos están muy trabajados, y curiosamente no se recarga la pantalla con innumerables detalles innecesarios que a veces lo único que hacen es estorbar aunque ofrezcan una mayor riqueza visual al producto. Además, Druid no ofrece complejas y espectaculares animaciones, algo que quizá se echa de menos en este caso. El juego hubiera quedado muchísimo mejor con alguna secuencia que ilustrase un poco más la historia.

Druid es un título completo, complejo y que da mucho juego. Posee una historia atractiva, aunque demasiado intrincada para poder explicarla en pocas palabras. Resulta un poco extraña la mezcla de los Druidas con los viajes espaciales, pero esta licencia artística no apoca la calidad del juego en general.

Es una lástima que todo el texto de pantalla esté en inglés, ya que no es poco y resulta imposible terminar el juego si no se entiende bien este idioma. Por lo demás, Druid es un producto que merece una oportunidad, ya que si bien quizá no sea todo lo bueno y espectacular que podría haber sido, desde luego está bastante por encima de la media, resaltando además por ofrecer la oportunidad de ser terminado con varios finales distintos.

Calificación

Druid



Pros: Druid es un juego atractivo, con una calidad visual muy potente y bastante entretenido. El guión es quizá un poco chocante, pero sin lugar a dudas original y apetecible. Un gran punto a favor es que hay varios finales.
Contras: La complejidad inherente al interfaz empleado se ve aumentada por el idioma original, ya que si no se domina el inglés, resulta muy difícil terminar el juego. Sólo se pueden salvar tres partidas.



Alien-nación

The Martian Chronicles

Ray Bradbury´s Adventure Games

Basado en uno de los bestseller de la historia de la literatura de ciencia ficción, este juego es una de las pocas adaptaciones que se han hecho de una novela a soporte informático lúdico. El riesgo era enorme, y el resultado da bastante que pensar.

Ray Bradbury es sin duda alguna uno de los mejores escritores de ciencia ficción. Sus obras, entre las que destacan "Las Crónicas Marcianas" y "Fahrenheit 451", demuestran la capacidad de expresión de un autor que consigue provocar con palabras unas emociones tan intensas que resulta increíble el simple hecho de pensarlo.

Hace un tiempo, la editorial Byron Preiss Multimedia se planteó llevar a cabo un proyecto en el que se combinarían un programa sobre "Las Crónicas Marcianas", unas entrevistas con el propio Ray Bradbury, y ocho breves lecturas del libro que dio lugar al juego. El sistema empleado para desarrollar tan ambiciosa producción ha sido Macromedia, un prestigioso programa ideado en un principio para elaborar presentaciones multimedia y que, últimamente, parece haberse convertido en herramienta de programación de juegos de una forma rápida sin intentar crearse demasiadas complicaciones. No es que Macromedia sea malo, o que su uso para realizar juegos sea desaconsejable, pero desde luego posee una serie de limitaciones intrínsecas que de forma inevitable quedan reflejadas en el producto resultante.

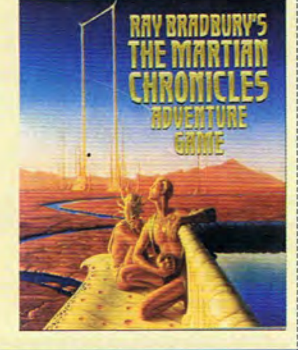
Si a estas restricciones se suman la ostentosa galbana en el diseño y la falta de imaginación de los autores, el producto final se convierte en algo que merece la pena por todo lo que no es el juego en sí, a pesar de que esta afirmación resulte triste y excesivamente categórica al mismo tiempo.

¿Rompecabezas marcianos?

Todo tiene su explicación: The Martian Chronicles es un juego tipo Myst en el que hay que resolver diversos puzzles, recoger unos cristales y ensamblar una llave que permitirá terminar la aventura con éxito. Los puzzles son casi tan viejos como el mundo, y buena prueba de ello es el primero que aparece en el juego: un cuadrado lleno de números en el que hay que disponer las cifras para que sumen 15 en cualquier dirección y sentido. Y como éste, todos los que siguen.

No es que este tipo de puzzles sean malos; cualquier jugador veterano o novel los apreciaría si su puesta en escena mereciese la pena. Más allá de esto, los usuarios que jueguen por primera vez a una aventura gráfica con este título, sentirán quizá que se encuentran ante algo tan raro que no sabrán decidir si es bonito o feo, bueno o malo.





The Martian Chronicles

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486/25 MHZ, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 3.1 o superior
Nº de jugadores: 1
Editor: Byron Preiss Multimedia
Distribuidor: CIC



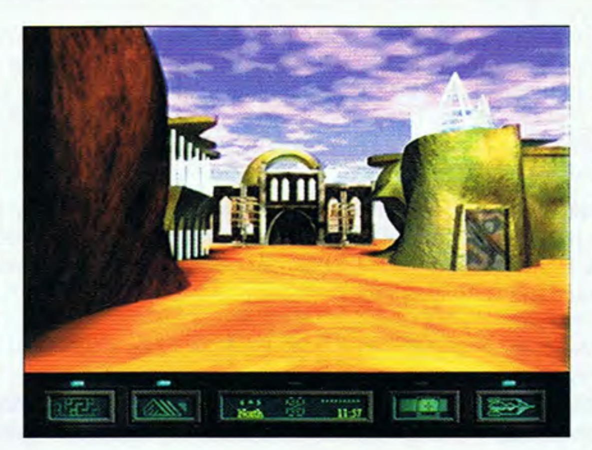
The Martian Chronicles es un juego tipo Myst en el que hay que resolver diversos puzzles, recoger unos cristales y ensamblar una llave







Sin complejos



El argumento del juego no resulta especialmente novedoso, aunque si hubiera estado mejor llevado, nadie podría protestar por ello. La Tierra se encuentra al borde de una guerra nuclear, y el protagonista del juego es enviado a Marte en busca de un dispositivo alienígena que muy posiblemente pueda poner fin a la situación. Aunque se sabe más bien poco de esta maravillosa tecnología, la creencia de que es la panacea universal para acabar con la guerra se acepta como dogma. De paso, y ya que el personaje está en Marte, ha de averiguar qué sucedió con la última expedición -compuesta por cinco personas-, que viajó hasta el planeta rojo en busca del dispositivo y de la cual no se ha vuelto a saber nada.

En cuanto a la calidad gráfica, esta es perfectamente aceptable, aunque la concepción de algunos de los dibujos bien podrían parecer obra de un niño de no más de 10 años. Por supuesto, hay pantallas y gráficos bonitos, pero se trata de jugar, no de un espectáculo de imagen y sonido.

El sistema de movimiento en The Martian Chronicles es a "pantallazo limpio", con giros de 90 grados y recatados avances. La única forma de hacer algo en el juego es gracias al "escáner multiuso", una herramienta que permite ver a través de los muros, amplificar imágenes y traducir inscripciones alienígenas. Pero esto, por supuesto, sólo cuando los diseñadores lo permiten.

El truco es...

Para poder salir de la nave tienes que coger los cuatro elementos del equipo que hay en el materializador. Después, utiliza el teletransportador para salir a la superficie del planeta rojo.

Valor añadido

Las lecturas de la obra original de Bradbury son deliciosas, y recuerdan al jugador lo que realmente ofrecen Las Crónicas Marcianas –a pesar de que los gráficos de fondo no aportan nada–. En relación con la entrevista al novelista –en la que Bradbury parece Marlon Brando y habla como Yoda–, quizá ésta sea de interés para los fans de siempre de este autor, pero difícilmente le ganará nuevos. Para terminar, un valor sustraído del producto es la ausencia de traducción: el juego está en inglés de pies a cabeza.

En definitiva, The Martian Chronicles es un título prácticamente solo apto para fans de Bradbury con un notorio dominio de la lengua anglosajona, y que lejos de aportar nada nuevo a la obra del escritor o contribuir a difundirla ganando nuevos lectores, alejará probablemente por siempre a los desconocedores de Bradbury y su literatura.

Calificación

The Martian Chronicles



Pros: Las lecturas de la novela original demuestran el amplio dominio que Bradbury tiene de su idioma.

Contras: El interfaz, el argumento, el concepto de los gráficos y el sonido, flaquean bastante. A pesar de que el aspecto visual es moderno, resulta poco atractivo.



TOP SECRET

El Secreto del Templario

Visiones del Gran Maestre de los Templarios

Una vez más, Computer Gaming World ha recurrido a los medios más esotéricos para ofreceros la solución a un enigma que Infogrames ha desvelado ante la opinión pública: el Secreto del Templario. En una sesión de espiritismo hemos contactado con Gallois, último de los Templarios y Gran Maestre de la Orden. El caballero francés nos habló de la fundación de la Orden, de su ocaso, y de la odisea de un estudiante americano que acudió a su llamada a través de las Puertas del Tiempo.

El médium no podía dar crédito a lo que oía cuando le pedimos que contactase con un Caballero Templario del siglo XIV. Las personas que normalmente acuden a su consulta desean hablar con parientes recientemente desaparecidos, actores famosos o presidentes asesinados. Nuestra petición se salía de lo normal, pero accedió con una condición: si lográbamos averiguar la localización exacta del tesoro de los Templarios, debíamos compartirlo con él. Diciéndonos a nosotros mismos que bien merecía la pena compartir retazos de una leyenda, accedimos a sus condiciones y la sesión dio comienzo.

El médium puso los ojos en blanco y por su boca salió un gutural gemido que poco a poco, cobró cuerpo y tomó la forma de vocablos incoherentes. Pasados unos minutos, el médium habló:

Gallois: ¿Quién me obliga a volver al mundo de los mortales?

CGW: Gallois, somos de la redacción de Computer Gaming World, un medio especializado dedicado a difundir los hechos que acontecen en nuestro tiempo y revelar secretos cuya verdad ha sido tergiversada con el paso de los siglos. Digamos que somos el equivalente a los juglares que os llevaban las noticias a Tierra Santa.

G: Os escucho.

CGW: Hemos sabido que William Tibbs, un joven de nuestra época des-







Médium: Ohmmm. Gallois, Gran Maestre de la Orden de los Templarios, yo te invoco. Te pedimos que hagas acto de presencia entre nosotros y reveles los motivos de tu tormento. Gallois, deseamos aliviar tu inquietud en el más allá y conceder el descanso eterno a tu alma. Gallooooooiiiis...



La Orden fue perseguida y exterminada a manos del implacable Wolfram

cendiente sanguíneo vuestro, ha atravesado las Puertas del Tiempo para ayudaros en vuestra misión de desenmascarar el mal que representó Wolfram el Inquisidor.

G: Cierto. Wolfram fue la causa de nuestra destrucción, y estuvo a punto de cambiar la historia para siempre con su alquimia y brujería. Por fortuna para vosotros, el joven Tibbs tuvo éxito en su misión.

CGW: Habladnos de la Orden de los Templarios, y de cómo vuestro descendiente derrotó al malvado Wolfram.

La Orden de los Caballeros Pobres de Cristo, o Caballeros Templarios –denominados así por ocupar lo que fueran los establos del Templo del Rey Salomón, en Jerusalén–, fue fundada por varios caballeros Cristianos de diversos orígenes y fortunas unos 20 años después de la conquista de Jerusalén, en el 1099 D.C. Nuestro objetivo principal era luchar contra los Otomanos para hacer seguro el tránsito por los caminos de aquellos peregrinos que, desde Europa, viajaban a Palestina a visitar la tumba de Cristo.

Pocos años más tarde, la Orden de los Caballeros Templarios escogió la protección de San Bernardo como patrón y decidió vivir en la más estricta austeridad, ofreciendo nuestras vidas y bienes a la Orden para gloria de Dios y la defensa del Santo Sepulcro. Lejos de amilanar a los jóvenes caballeros europeos, esta restrictiva forma de vida atrajo cada vez más a muchos nobles del continente que deseaban servir a su Dios y llevar la túnica blanca con la cruz roja hasta la muerte.

Pasado poco tiempo, el poder económico de la orden fue tal que llegamos a poseer no sólo tierras y fortalezas, sino ciudades enteras desde Oriente a Occidente. Además, gracias a un privilegio papal, la Orden pudo subir los impuestos y recaudarlos para sus propias arcas, comerciando además con los productos de sus tierras. Con todo esto, la riqueza de la Orden alcanzó límites insospechados. Pronto todas las transacciones entre Palestina y Europa estuvieron en manos de los Templarios. Sin embargo, cuando el Reino de Palestina cayó, la Orden, así como todos los Cristianos, tuvieron que abandonar Tierra Santa para volver a Europa. Los Templarios se asentaron en Francia, lugar donde nació la Orden.



CGW: Perdonad la interrupción, pero, ¿no se contradecía esta riqueza con las normas de austeridad y los votos de pobreza?

G: En cierto sentido, sí, pero estábamos ciegos por la grandeza de nuestro objetivo y no nos dimos cuenta de ello hasta que fue demasiado tarde.

CGW: Proseguid.

G: El Rey francés, Felipe el Justo, había contraído con los Templarios una enorme deuda financiera, y ante el inminente retorno de los caballeros a tierras galas, y gracias al falso testimonio de un desertor, declaró a los Caballeros Templarios herejes y adoradores del diablo. La Orden fue perseguida y exterminada a manos del implacable Wolfram.

CGW: Pero el inmenso tesoro de los Templarios jamás apareció.

G: Cierto.

CGW: Habladnos del joven Tibbs.

G: Poco después de mi encarcelamiento, y al convertirme por desaparición del resto de mis compañeros, en Gran Maestre de la Orden, descubrí uno de los secretos mejor guardados de nuestra Orden: las Puertas del Tiempo. Desesperado ante la inminente victoria de Wolfram, empleé todos los medios y recursos a mi alcance para sobornar a los carceleros y tener la oportunidad de lanzar un mensaje a mi descendiente, una llamada que el joven Tibbs respondió no sin cierta vacilación. Sin embargo, el secuestro de su prometida fue el detonante que le impulsó a buscar a Wolfram.



TIME GATE



CGW: ¿Tuvisteis vos algo que ver con este acto criminal para forzar así a vuestro descendiente a ayudaros?

G: ¡Por Dios que no! El malvado Wolfram, empleando sus artes arcanas, también había descubierto las Puertas del Tiempo, y había previsto la posibilidad de que el joven Tibbs enturbiara sus planes. Secuestrando a la joven dama, Wolfram se aseguraba la oportunidad de asesinar a mi descendiente.

CGW: ¿Cómo consiguió William salvar a su prometida?

G: En el museo, el joven Tibbs descubrió un extraño artefacto que vosotros llamáis cascos en la sala en la que una infiel oriental hablaba ante un demoníaco invento que captura imágenes. Al otro lado del vestíbulo, en un gran salón con una armadura, William recogió mi espada y mi escudo de un muro sobre el que hay un gran cuadro que al ser examinado, me permitió revelarle algo de nuestra historia. Abriendo la puerta que había en esta sala, el joven Tibbs encontró nuevos artefactos mecánicos que más tarde le ayudarían a cruzar las Puertas del Tiempo: una catapulta en miniatura y un brillante disco plateado. Introdujo entonces el disco plateado en una columna que emitía voces, no sin antes conectar la columna con un agujero de la pared para que el artefacto cobrase vida.

CGW: Veo que es mucho lo que desconocéis de nuestro tiempo. Parecéis hacer referencia a un ordenador y un CD.

G: Para mí no son más que instrumentos del diablo que distraen la atención de los mortales de asuntos más importantes.

CGW: Sin embargo, William hizo uso de todos esos artefactos diabólicos para lograr su objetivo.

G: Los caminos del Señor son inescrutables.

CGW: Si vos lo decís...

G: En la oficina del gestor del museo, el joven Tibbs abrió un cajón y encontró una llave, una carta con propiedades magnéticas y un pergamino que se apresuró a leer.

CGW: Las tarjetas magnéticas y los periódicos son algo muy común en el siglo XX. ¿No tenéis acceso en el Más Allá a información sobre nuestro tiempo?

G: Sí, pero debéis comprender que para mis contemporáneos, toda vuestra tecnología resulta incomprensible, y parece obra de Satanás. Entiendo que vosotros lo veáis como algo normal, pero pensad que en el siglo XIV lo más parecido a una imagen era un cuadro o un tapiz.

CGW: ¿Cómo llegó William a las Puertas del Tiempo?

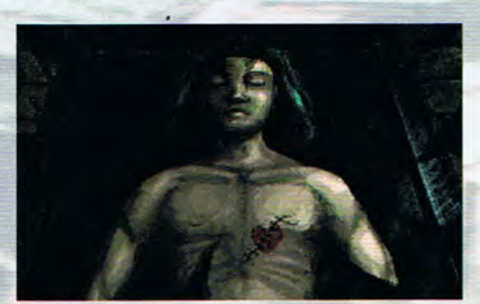
G: Cuando quedó atrapado en el museo, tuvo que evitar los rayos mortales gateando cerca del mobiliario, y de vuelta en el vestíbulo, cogió una herramienta que empleó para abrir la puerta cerrada. Una vez en la sala donde encontró los cascos, se hizo con un tubo metálico que expulsaba aire viciado por un extremo; volvió al vestíbulo y abrió una caja que había en la pared con la llave. Con el tubo de aire viciado estropeó los mecanismos de la caja y pudo subir las escaleras...

...Allí tuvo que enfrentarse a la primera de las pruebas que Wolfram le tenía reservadas: un caballero negro con el que tuvo que luchar hasta que lo devolvió al infierno del que había salido. Con la tarjeta magnética abrió la vitrina que contenía los proyectiles de la catapulta, y activó entonces la miniatura para atravesar con ella los rayos que protegían la habitación y disparar al botón que los inhibía. Cogió la espada y salió hacia el claustro, donde encontró un holograma y se enfrentó a un segundo caballero.

Entonces se produjo el salto en el tiempo a través del pozo de la Abadía, y William se encontró en medio de un paraje nevado donde fue apresado por Wolfram. Arrojado a la misma celda en la que yo estuve preso poco tiempo antes, el joven









Tibbs cogió el laúd y se lo entregó al fiel Berwal, un escudero que había sido torturado por Wolfram por no querer traicionar a su señor. Berwal atrajo la atención del guardia con su música, ocasión que William aprovechó para golpearle. Berwal le arrojó a William la llave de la celda y éste la abrió, recogiendo la espada y preparándose para enfrentarse al otro guardia. Al derrotarle, encontró una nueva llave que empleó para abrir la puerta que había en la habitación en que encontró una botella de vino.

Repuestas sus energías, el joven Tibbs corrió escaleras arriba y permaneció inmóvil hasta que el anciano ciego pasó ante él. Entonces registró la chimenea y obtuvo una nueva llave que abría la puerta situada frente a las escaleras. En el establo, y teniendo buen cuidado de evitar a la oveja, cogió la piel de ovino y el cayado de pastor. En la sala de al lado, recogió un jamón, una botella y un cubo que llenó en el barril del establo. Con el cubo lleno de agua, apagó el fuego de la chimenea, la registró y subió por ella.

Ya en las vigas del tejado, empleó la piel de oveja para saltar de un extremo a otro del abismo y fue a la izquierda hasta estar situado sobre un anciano durmiendo. Con el cayado, se hizo con el hábito del monje, siguió recto y en la siguiente habitación, giró a la derecha y saltó.

Al registrar la caja de hierro, encontró un libro llamado "La Canción del Caballero" y un holograma. En ese momento se dio cuenta de que estaba en un callejón sin salida, por lo que examinó cuidadosamente las paredes hasta descubrir que empujando la Cruz dorada, se abría un pasadizo secreto que daba acceso al Scriptorium de la abadía. Allí encontró un estilete, y vasijas con agua, pez, hueso y bazo. En la tarima cogió una pluma y una caja de madera del armario que había en la pared. De pie frente al escritorio, usó el libro y sobre él el estilete, con lo que obtuvo una gema. Mezclando el agua, el bazo y el hueso, fabricó un poco de tinta que empleó para copiar con la pluma parte de "La Canción del Templario". De vuelta a la caja de hierro, guardó en ella el libro y la caja de madera, sustituyendo así el holograma. En ese momento, dio comienzo una de las gestas más difíciles de cuantas tuvo que realizar el joven Tibbs. No tenía tiempo que perder, ya que Wolfram se dirigía hacia donde él estaba. Entró a toda prisa en el Scriptorium, se puso el hábito de monje y empujó la antorcha de la pared para cerrar el pasadizo secreto. Entonces entró en la sala un monje al que tuvo que seguir muy de cerca, cuidando siempre de hacer el mismo recorrido que él. Ya en el claustro, William se dio cuenta de que había una puerta abierta, y sin perder de vista al guardia que se veía al fondo, se metió por ella sin mirar atrás.

CGW: ¿Cómo pudisteis contemplar los hechos y quedaros impasible ante los continuos ataques que sufría vuestro descendiente?

G: El joven Tibbs no lo sabía, pero la sangre de los Gallois vincula con fuertes lazos a toda la línea directa de descendientes. Esto me permitió crear un nexo permanente con su mente, aunque no podía intervenir directamente si no se me pedía de forma expresa. Por tanto, tuve que esperar a que mi joven tataranieto me invocase para ayudarle en su misión.

CGW: En el hospital, William consiguió muchas de las gemas de los Templarios. ¿Qué relación guardaban las gemas con los caballeros de la Orden?

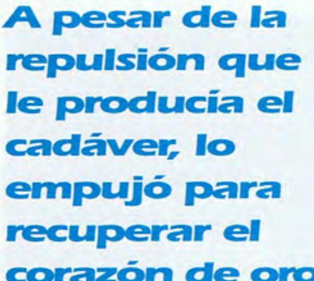
G: Cada una de las gemas invocaba un objeto de la tumba de un Templario. Estos objetos resultaban vitales para el éxito de la misión del joven Tibbs. Cuando entró en el Hospital, William recogió un jarro de madera y lo arrojó contra la pared para obtener una llave que abría la puerta situada a mano izquierda. En esta sala había un libro en el que se explicaba cómo preparar una poción de sueño, y se indicaba los ingredientes necesarios para ello. Estos elementos estaban dispersos en las diversas estanterías de las habitación. Mi descendiente decidió que no le vendría mal explorar las diversas habitaciones







A pesar de la repulsión que le producía el cadáver, lo empujó para recuperar el corazón de oro





G: Los caminos del Señor son inescrutables.

CGW: Sí, ya lo habéis dicho antes.

G: Sin embargo, era un paso necesario, ya que debía asistir en su muerte al último de los Templarios. Moviéndose a la izquierda, el joven Tibbs quemó la cuerda que le ataba a la rueda, venció al guardia y recuperó sus cosas de encima de la mesa. A continuación, y casi por inspiración divina –ya que no disponía de demasiadas pistas– intercambió de posición las antorchas logrando así que se abriera un pasadizo secreto en el muro. Ya en el corredor, tomó el camino de la izquierda para encontrar al último Templario, a quien mostró el anillo que llevaba. Tras recoger todo lo que dejó tras de sí el Templario y lo que había en el cofre, William se percató de que Wolfram le observaba, y nuevamente la inspiración divina le asistió: guardó la extraña piedra roja que llevaba consigo dentro del saquito de piel. Recuperó del cáliz las 9 gemas y abrió la puerta secreta con el anillo. Su objetivo estaba cada vez más cerca, ya que se aproximaba a las primeras tumbas de los Caballeros Templarios.

anexas al Hospital, así que fue abriendo las diversas puertas que encontró. En el Taller cogió una chaira, y en el Horno dos piezas de pan. Sobre una de ellas vertió el contenido de la poción que había preparado, y se dirigió a la celda donde estaba cautivo el penúltimo de mis compañeros.

El pobre llevaba encerrado demasiado tiempo, y su cabeza ya no era lo que antaño. Por eso, el joven Tibbs tuvo que entregarle el pan con la droga, para no hacerse daño entre sí. Con el viejo Templario fuera de combate, William utilizó la chaira sobre la estatua para obtener un rubí. Al darse cuenta de que casi todas las estatuas contenían una piedra, repitió esta operación con todas las que había en el Hospital, consiguiendo así un total de 8 gemas entre las que había 3 diamantes. Por desgracia, antes tuvo que enfrentarse él solo a dos guardias que le esperaban a la salida de la celda, demostrando su valía como guerrero a pesar de su obvia inexperiencia. Uno de los guardias tenía la llave del Mortuorio, y William entró en él murmurando una plegaria. A pesar de la repulsión que le producía el cadáver, lo empujó para recuperar el corazón de oro y lo colocó sobre la estatua del rincón. Inmediatamente, se apresuró hacia la estatua que había a la entrada para beberse el contenido de la copa dorada que le ofrecía la inanimada imagen.

CGW: Este error estuvo a punto de costarle caro, ya que acabó encerrado en la cámara de tortura.

El médium sufrió una sacudida y se precipitó hacia la mesa, dándose un fuerte cabezazo contra ella. Dolorido, quiso saber si habíamos logrado averiguar algo del tesoro, a lo que respondimos que la única vez que habíamos hecho alusión al tema, Gallois contestó de forma escueta y arisca sin revelar nada. Era preciso contactar nuevamente con él para intentar sonsacarle la información. Por supuesto, a nosotros el tesoro no nos interesaba lo más mínimo, y lo único que queríamos era conocer el desenlace del viaje en el tiempo de William Tibbs. El médium, ignorante de este hecho, se dispuso por segunda vez a invocar a Gallois.



M: Ohmmm. Gallois, Gran Maestre de la Orden de los Templarios, yo te invoco. Te pedimos una vez más que hagas acto de presencia entre nosotros. Gallois, arroja luz sobre nuestras dudas. Gallooooooiiiis...

Pero no ocurrió nada. Ni ojos en blanco, ni voz gutural, ni nada de nada. Tras varios infructuosos intentos más, decidimos marcharnos y probar de nuevo al día siguiente. Al llegar a la redacción al alba del nuevo día, llenos de expectación ante la nueva sesión de la tarde, encontramos un fax encima de la mesa:

"Queridos amigos,

Gallois me ha pedido que os relate lo que aconteció tras el triste fallecimiento del último Templario, ya que por fin su alma descansa en paz y jamás volverá a contactar con el mundo de los mortales.

Cuando subí las escaleras que llevaban desde el escondite del Templario a la Biblioteca, tuve que enfrentarme con dos demonios que, en forma de monjes, quisieron impedir que completara mi misión. Tras vencer a la criaturas del mal a puñetazo limpio, encontré dos tumbas sobre las que utilicé el rubí y la gema de cristal, obteniendo así un cuchillo y una poción que me ayudó a recuperar fuerzas. Acto seguido, abrí las dobles puertas que conducían al refectorio, donde tuve que apresurarme a coger una pila de platos y cargar con ella hasta la cocina, para no levantar sospechas. Allí tuve que enfrentarme a un monje–demonio que se ocultaba en la despensa, donde encontré dos tumbas más. En ellas utilicé la esmeralda y el ónice para conseguir un arma y una llave. Con esta última, abrí la puerta que separaba la cocina del cementerio.

El Campo Santo estaba pervertido por la presencia de criaturas del mal. Una de ellas, la que vigilaba la puerta de la torre, fue derrotada con el símbolo de la Cruz, mientras que a las demás tuve que despacharlas con el arma que obtuve en una de las tumbas del Cementerio. Antes de sufrir el ataque, utilicé la amatista y el ópalo sobre las tumbas para conseguir una cota de malla y un hacha con la que me ocupé de los zombis.

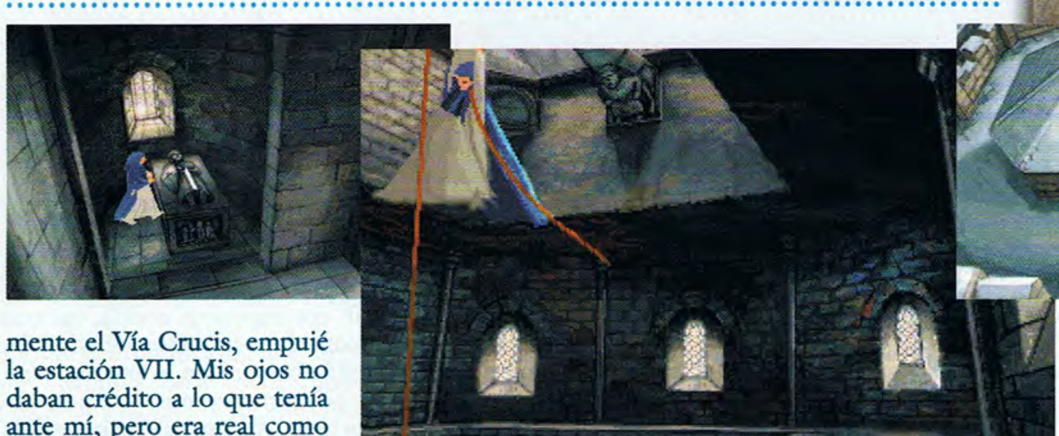
Una vez ante la puerta que vigilaba la criatura verde, me di cuenta de que era imposible abrirla, así que decidí registrar sus restos: encontré un colmillo que encajaba perfectamente en una pequeña abertura de la puerta, y así conseguí acceder a la Torre. Nuevamente mis dotes de observación fueron puestas a prueba, ya que no había salida aparente. Me decidí entonces a subir al campanario, donde encontré al mudo Berwal. El me indicó cómo empujar la estatuilla de la base de la torre para abrir un pasadizo secreto que me permitió volver a las celdas, atravesando pasillos y la cámara de tortura.

En la celda donde horas antes estuviera encerrado Berwal, me aguardaba la más desagradable de las sorpresas que Wolfram me había preparado: la que yo creía mi amada Julieta no era sino un monstruo del averno. Con un golpe bajo del cuchillo y la cruz, conseguí desterrar a la horrible criatura y volví a la biblioteca para salir al claustro. Cansado, hice una breve pausa para respirar un poco del vigorizante aire frío de la mañana. No pude detenerme por mucho tiempo, ya que había un guardia vigilando una puerta que podía detectar mi presencia. Antes de que esto ocurriese, me encargué de él y crucé el umbral de la enorme puerta para encontrarme en la iglesia.

Esta vez, no había muchas opciones para abrir la puerta que me permitiría proseguir mi búsqueda, así que tras examinar detenida-



Julieta flotaba en el aire, víctima de las brujerias de Wolfram



mente el Vía Crucis, empujé la estación VII. Mis ojos no daban crédito a lo que tenía ante mí, pero era real como el caballero negro que me atacaría segundos más tarde: ante mí tenía el sepulcro de Lucifer. No me dio tiempo sin embargo a darle muchas vueltas a este asunto, ya que como decía antes, en la torre me atacó un caballero negro que puso a prueba toda mi habilidad y destreza. Subí escaleras arriba y cogí la pesa mediana, que empleé para hacer contrapeso con la cuerda de la campana y subir al tejado. Allí descubrí una nueva tumba, y utilicé un diamante sobre ella.

Pero Wolfram había estado siguiendo mis movimientos, y fui apresado por sus guardias casi instantáneamente. Preso en la capilla de la Abadía, temblé de puro terror al ver cómo se acercaba el verdugo. Providencialmente, y una vez más, Berwal apareció y abrió la puerta de mi jaula. Pobre, Dios le acoja en su seno. Fue su último acto antes de morir ensartado por una flecha de un sicario de Wolfram. Cogí el arma que había en el suelo y corrí hacia la mesa para recuperar el cuerno, lo toqué y Gallois acudió en mi auxilio.

Con mi nueva forma física, no me resultó demasiado difícil derrotar al verdugo. Recuperé entonces el resto de mis pertenencias de la mesa y me dirigí a la pequeña capilla que había a la entrada, donde musité una oración y mis energías se vieron recuperadas. Empujé la cruz de oro y subí escaleras arriba para encontrarme con que el cobarde de Montfalcon huía hacia el tejado destrozando una preciosa vidriera. Perseguí al rufián, y conseguí hacerle perder terreno hasta que cayó por el borde del tejado hacia el abismo. Presentía que el final estaba cerca, ya fuese para bien o para mal, así que bajé hasta las dobles puertas donde había visto por última vez a Wolfram. Empujé la antorcha del muro, subí las escaleras y coloqué la cruz de madera sobre la estatua. Esto hizo que algún mecanismo oculto se activase y surgió del suelo una miniatura de la pila bautismal. Al moverla, escuché algo pesado deslizarse, y bajé corriendo hacia la pila bautismal para encontrar unas escaleras que descendían a las entrañas del mismísimo infierno. Registré meticulosamente las dos estancias que encontré, cuidando siempre de no tocar el demoníaco pentáculo que había en el suelo de la primera. Tras preparar la poción que describía el libro de Wolfram, utilicé la antorcha encendida sobre el pentáculo y la poción sobre el libro cerrado que tenía la estatua en una de sus manos.

Por fin había encontrado a mi amada. Tenía que despertarla como fuese. Cogí el sello del Templario, llené el cubo de agua en el pozo y lo arrojé sobre Julieta. Tras una breve pausa, fui tentado con el tesoro del los Templarios, pero me resistí y apareció un demonio con el que tuve que luchar, aunque si hubiera estado prevenido seguramente podría haber evitado el combate huyendo.

De repente, escuché escaleras arriba un grito de Julieta. Al llegar a la capilla pude contemplar un espectáculo aterrador: Julieta flotaba en el aire víctima de las brujerías de Wolfram, y éste estaba protegido por un pentáculo maligno. Entonces me acordé de la gran cruz de piedra que había escaleras arriba, y tuve una idea. Subí hasta la cruz y la empujé hasta colocarla sobre la marca que había en el suelo. Al fin Wolfram estaba derrotado. Julieta me alcanzó con el guante, utilicé el sello con él, y volvimos a 1995.

Espero que os sirva de ayuda. No intentéis localizar el tesoro de los Templario. Un saludo desde las Bahamas. William Tibbs."





Acción

Dispara primero, pregunta después

Duke Nukem 3D

¿Hay alguien que no haya jugado ya a la versión shareware de este juego? Posiblemente no. Pero la versión definitiva, la buena, la de ley, es una grandiosa monstruosidad. Y es que el buen hacer de 3D Realms destroza moldes con este trepidante título de acción.

Hay muchos juegos en desarrollo, como Shadow Warrior o Blood, que prometen unos niveles de gore tan salvajes que asustan. Pero de momento, lo más soberbio





del género es Duke Nukem 3D, donde confluyen acción, sangre, tripas, sexo y más acción, más sangre, más tripas, y más sexo.

En esta tercera entrega de la saga –hay que recordar que Duke Nukem ya fue protagonista de dos juegos de plataformas en anteriores ocasiones–, Duke Nukem tendrá que infiltrarse a través de un túnel secreto en la ciudad de Los Ángeles, ocupada por las mentes criminales más peligrosas del mundo. Los canallas han activado todas las plantas nucleares de la ciudad, y dedican todos sus esfuerzos a la creación de la madre de todas las bombas. El afamado mercenario, armado con todo un arsenal que haría llorar al propio Rambo, tendrá que exterminar a los criminales para recuperar el control de la ciudad.

Duke Nukem tendrá que desenvolverse en tierra, mar y aire, y por si fuera poco en el espacio, último reducto de los científicos asesinos. Esta variedad de entornos supone un avance en este tipo de juegos, ya que hasta ahora las opciones de vuelo y tierra ya habían aparecido en varios título, pero la novedad en esta ocasión está pasada por agua.

Un repaso

Lo cierto es que Duke Nukem 3D no aporta excesivas novedades técnicas respecto a títulos similares ya aparecidos en el mercado, ni tampoco opciones de juego que lo conviertan en algo único. Los gráficos de este juego cubren un rango que va desde VGA hasta SVGA con texturas mapeadas, sombreados goureaud y toda clase de renderizaciones. El sonido ofrece unos efectos muy buenos, pero que en conjunto no sobresalen de la media.

¿Qué tiene entonces Duke Nukem 3D para ser un juego tan alucinante? Muy fácil: gore, acción a raudales y una cantidad de detalles que lo convierten en uno de los títulos más cuidados de los últimos tiempos. El equipo de diseño se ha molestado en pensar con minuciosidad qué elementos se podían incluir en cada uno de los niveles para que resultase aún más adictivo que el anterior, y desde luego este esmero se nota fehacientemente en todo momento. Un buen ejemplo es lo que sucedió en esta redacción cuando estábamos ju-



Duke Nukem 3D

Precio: 7.450
Requerimientos de Sistema: 486/33, 8 MB de RAM, VGA, 25 MB de Disco Duro, DOS 5.0, CD-ROM
Nº de jugadores: 1-8
Editor: 3D Realms
Distribuidor: Friendware

Duke Nukem 3D contiene gore, acción a raudales y multitud de pequeños detalles

gando los primeros niveles y llegamos a los lavabos del cine: tras aniquilar a los enemigos que esperaban impacientes a nuestro héroe, nos dimos media vuelta, para encontrarnos con un tipo que nos apuntaba con un cañón del 45. Por supuesto nos liamos a tiros... sólo para destrozar el espejo del lavabo. Pero no sólo se han introducido estas características, sino que si Duke Nukem pisa un charco de sangre o agua dejará huellas, las balas agujerean las paredes y una explosión puede destrozar un muro medianamente delgado. También se pueden utilizar los sistemas de seguridad de cada complejo para detectar la presencia de enemigos en las distintas dependencias del edificio.

Todos estos detalles aportan una gran riqueza al juego, permitiendo al jugador encender luces, usar el retrete, activar los sistemas de seguridad de los edificios para observar cada una de las estancias y tener localizado al enemigo, y un sinfín más de posibilidades que convierten el mundo de Duke Nukem 3D en una especie de realidad virtual que se aproxima bastante a la asumida complejidad de la vida cotidiana.

Pornografía 3D

Uno de los elementos pseudo–tabú en los juegos de ordenador es el sexo. Discretamente abordado en algunos títulos del género de las aventuras gráficas, sutilmente sugerido en otros, nunca hasta la fecha había sido mostrado de una forma gráfica explícita. Duke Nukem 3D rompe con todo y pone en pantalla decenas de libidinosas hembras –según lo ve Duke Nukem– que hacen gala de todos sus encantos, mostrando algunas de las posibilidades prácticas que ofrece el sexo femenino en solitario. Bailarinas, prostitutas, películas eróticas y sucedáneos están presentes a lo largo del juego, no como elemento central de la acción sino como parte del decorado. Eso sí, ninguna sale desnuda –lo que disminuye notablemente la calificación moral del juego–.

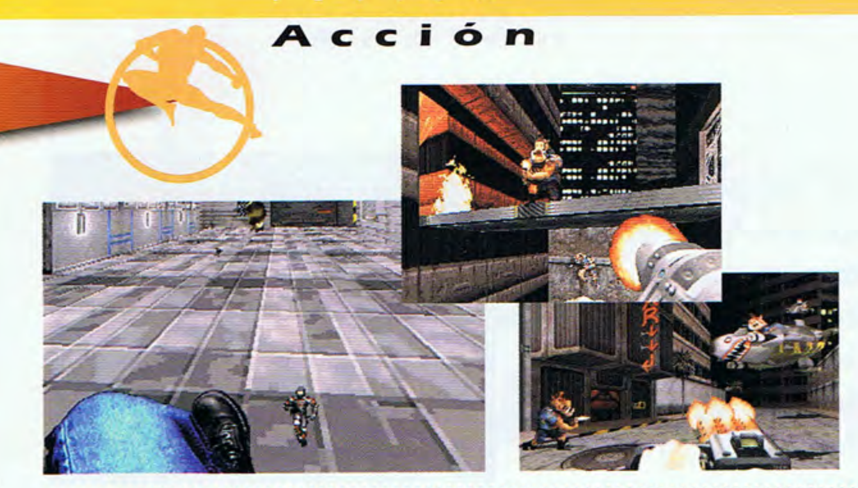
Pero, ¿qué pintan tantas mujeres en este juego? Es muy sencillo: hay unos alienígenas que las utilizan como huéspedes para reproducirse. Asqueroso, ¿no? En cualquier caso, este elemento del programa no apareció hasta después de un año del comienzo del desarrollo, ya que la compañía no piensa hacer juegos para niños, sino para adultos. Incluso se están planteando elaborar una versión X de Duke Nukem 3D (¿podría llamarse Duke Nukem 3X?). Los responsables del marketing del producto, aseguran que si alguien se atreviese a escandalizarse ante esta posible versión, lo emplearían en la publicidad del mismo, con lo que acallan anticipadamente algunas protestas.



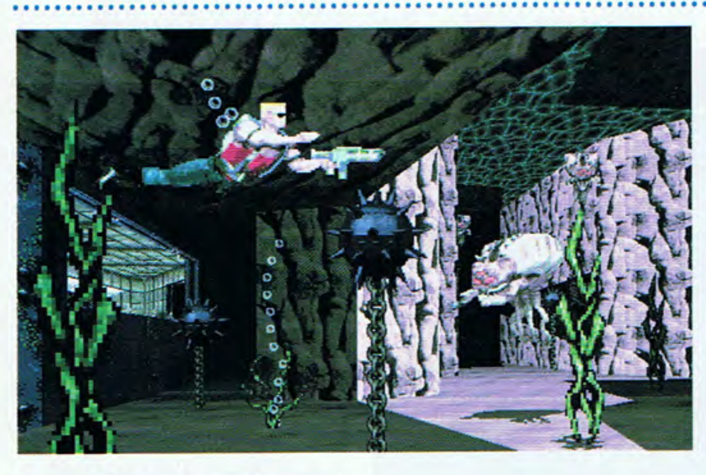
A pesar de todo, y teniendo en cuenta que las ventas son las ventas, Duke Nukem 3D tiene una opción de bloqueo de gore y escenas fuertes, que reducirá considerablemente el nivel de violencia del juego.

Cifras y características

Entre la ciudad de Los Ángeles, la Estación Espacial y la



Entre la ciudad de Los Angeles, la Estación Espacial y la Base Lunar el juego suma un total de 28 niveles



El truco es...

Vigila muy bien las reservas de oxígeno y combustible, pues ambos elementos son vitales para la conclusión de algunas fases. No olvides nunca las posibilidades de saltar y agacharte, que te permitirán combatir a más de un enemigo y evitar zonas conflictivas a través de los conductos de ventilación.

Base Lunar, Duke Nukem 3D suma un total de 28 niveles, diez armas –entre las que destaca un curioso rayo reductor que permite encoger a los enemigos para después pisotearlos–, nueve enemigos diferentes y tres entornos medioambientales en los que se desarrolla la acción.

Aunque Duke Nukem 3D se puede jugar en VGA, la diferencia con el modo SVGA en 800x600 y todas las opciones gráficas activas, es brutal. La calidad de los gráficos en todos los niveles es soberbia, pero para poder disfrutar de ella en SVGA hay que disponer de una máquina muy potente –cuanto más rápido sea el Pentium, mejor–.

En esta oportunidad, 3D Realms ha ido más lejos y ha preparado una pequeña sorpresa para los jugadores con ansias de realismo. El 3D del título no es sólo porque los gráficos sean en tres dimensiones, sino porque ofrece la posibilidad de visualizar la pantalla con las típicas gafas 3D (las de un plástico azul y otro rojo), y además con varios modelos de gafas de realidad virtual. Ahí queda eso.

La versión que en estos momentos está saliendo al mercado en Estados Unidos, Duke Nukem 3D 1.1, incluye las dos aventuras anteriores de Duke Nukem y un potente editor de niveles que permite al usuario crear sus propios escenarios, bien sea para campañas en solitario o en red. Este editor también ofrecerá la posibilidad de importar gráficos y sonidos de otros juegos creados con Build, la potente herramienta que 3D Realms ha utilizado para desarrollar Duke Nukem 3D. Algunos de los títulos que se ajustan a esta opción son: Shadow Warrior, Blood, Witchaven, Tekwar y Powerslave. Otro valor añadido es la inclusión en el CD de cinco versiones shareware de juegos de Apogee, como Rise of the Triad.

Por último, la opción de juego vía red, módem o serie, proporciona un amplio abanico de posibilidades: equipos, mano a mano, o todos contra todos. Entre 1 y 8 jugadores, todo es posible.

El Duke en Internet

Es increíble: la página oficial de Duke Nukem 3D en Internet ha sido visitada ya por más de un millón de usuarios. Desde ella, se puede acceder a múltiples localizaciones en las que se puede encontrar todo tipo de información, desde los mapas de los niveles hasta los códigos secretos para obtener diversos beneficios durante el juego.

También se pueden encontrar algunas observaciones interesantes aportadas por algunos de los miles de usuarios que ya han machacado el juego de principio a fin, entre ellas los descubrimientos de los niveles y habitaciones secretas o pequeños detalles como referencias a O.J. Simpson o a Doom.

Duke Nukem 3D es todo un logro no por la calidad técnica, sino por el realismo del mundo en que se desarrolla. Los potentes gráficos SVGA y los efectos de sonido consiguen una buena atmósfera, que combinada con los continuos cambios de medio, hacen de este juego un punto y aparte en la invasión iniciada por Doom.

Calificación

Duke Nukem 3D

Pros: La inmensa cantidad de detalles que ofrece Duke Nukem 3D, y las posibilidades de conexión con otros ordenadores, proporcionan muchísimas horas de entretenimiento en variados entornos de juego.
Contras: Aunque Duke Nukem 3D supera con creces a Doom, no deja de ser una más de sus secuelas.





COMPUTER GAMING WORLD

Friendware

concurso Duke Nukem 3D

Como ya has podido comprobar, este fabuloso juego de acción te ofrece unas posibilidades muy amplias para descargar tu adrenalina. Para que puedas hacerlo con los últimos avances tecnológicos y disfrutar así de una experiencia única, te regalamos unas increíbles gafas de realidad virtual: Virtual I-Glasses.

Se trata de un completo equipo con audio y vídeo que además te permitirá tener un control absoluto del movimiento, gracias a un dispositivo que se coloca detrás de la cabeza. Lo mejor de todo, es que lejos de los pesos pesados que suelen tener estos dispositivos, las Virtual I-Glasses pesan tan solo 240 gramos. Con ellas, Duke Nukem 3D no volverá a ser el mismo para ti.

Contesta a las preguntas que te hacemos y envíanos el cupón adjunto. Entre los acertantes se sortearán las Virtual I-Glasses. ¡No pierdas el tiempo, la era virtual te aguarda!

BASES:

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección: AMÉRICA IBÉRICA, S.A. C/ Miguel Yuste 26. 28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Duke Nukem")
2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas, se extraerá uno, que obtendrá como premio unas gafas "Virtual I-Glasses".
El premio no será canjeable, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.
3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 14 de Junio de 1996, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 11 de Junio de 1996.
4.- El sorteo se llevará a cabo el 14 de Junio de 1996, publicándose el resultado en el número 8, correspondiente a Julio de la revista Computer Gaming World.
5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

PREGUNTAS:

1.- ¿Cuál de éstos escenarios no aparece en Duke Nukem 3D?
- Nave Espacial
- Base Lunar
- Los Ángeles

2.- ¿Cuántas armas tiene a su disposición Duke Nukem?
- 9
- 10
- 11

3.- ¿Cuál de éstas herramientas se ha utilizado para desarrollar Duke Nukem 3D?
- 3D Engine
- 3D Construction Set
- Build

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26
28037 Madrid

Nombre ....
Apellidos ....
Edad ....
Dirección ....
Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Teléfono ( ) ....

RESPUESTAS:

1.- ....

2.- ....

3.- ....

Acción

Un destello de esperanza

Wing Commander IV The price of freedom

El espacio profundo. Soledad... A su paso, el calor de los motores de fusión desgarraba en hilos de muerte, el –casi– cero absoluto de la materia oscura del Universo. Las comunicaciones con el resto de la civilización eran lentas en el límite de los Mundos Fronterizos...

Cuando el mensaje de socorro fue recibido por el satélite de comunicaciones de la Confederación, los restos abrasados del transporte médico destruido, navagaban ya a la deriva en el espacio; esparcidos alrededor de una absurda esfera de muerte, con doscientos mil kilómetros de diámetro...

Wing Commander IV comienza con esta espectacular introducción: el ataque en el espacio profundo a una fragata médica de la Confederación, por parte de unas supuestas fuerzas de los Mundos Fronterizos. En las secuencias que siguen a la introducción, tendrás la oportunidad de participar en los diálogos de sus protagonistas, pudiendo elegir distintas soluciones en una misma situación. Así, la acción, discurrirá por uno u otro sendero distintos. De igual manera, al volar las misiones, podrás dirigirte a varios puntos distintos: según el destino que elijas, tendrás que hacer unas cosas u otras, aunque al final los caminos que tomes convergen en una misma misión última que completa un ciclo. Esto se repetirá a menudo a lo largo de la gran partida que jugarás con WC4: son seis CD-ROM que dejarán más que satisfechos a los incondicionales de esta saga. Los cortos de las películas, normalmente se desarrollan a bordo de alguna nave nodriza o estación espacial y se intercalan con las misiones: corto - misión - corto - misión, etc. En los interiores de naves o estaciones espaciales, además, podrás disfrutar una pizca de aventura gráfica aderezada con destellos que tienen sabor a simuladores de vuelo y que iluminan de la misma forma, el desarrollo de las batallas desde el punto de vista del piloto en la cabina de su caza. En cuanto a las misiones que se te irán encomendando, consisten en destruir naves o puntos definidos enemigos, aunque ello conlleve alguna acción adicional como tomar fotografías, recoger refugiados, etc...

El uso de teclas en el arcade, prolifera más que las setas después de una lluvia en primavera: activar controles, usar vistas desde las naves que pilotes, incluso misiles con cámara para las persecuciones, que son bastante impresionantes... Existe una sala de coordenadas que visualiza la posición de tu nave y los puntos donde deberás realizar las misiones, dentro del espacio en que te mueves. Es una gran ayuda a la hora de orientarte en el juego, porque podrías estar días enteros dando vueltas sin encontrar el objetivo. Existe también un nutrido arsenal de armas y varias salas principales dentro de las naves o estaciones espaciales: el control de vuelo, la sala de oficiales, la de informes de la misión y se te permitirá el uso del terminal principal del ingenio sobre el que te encuentres en ese momento. El H.U.D. de la cabina de los cazas, te reportará una completísima información cuando la solicites si estás llevando a cabo una misión. Tendrás también a tu disposición un mecanismo de invisibilidad, que tiene el inconveniente de que dificultará también tu visión cuando lo estés utilizando. En fin, no cabe duda que es un arcade complejo con el que jugarás a matar enemigos en el espacio. Toda vez que termines



Wing Commander IV

Precio: 9.990
Requerimientos de Sistema: 486 DX4/75 Mhz, 8 Mb Ram, 30 Mb Disco duro, Aconsejable Pentium
Nº de jugadores: 1
Editor: Origin
Distribuidor: Electronics Arts



El juego está almacenado en seis CD´s que dejarán más que satisfechos a los "fans" de esta saga







con ellos, volverás a tu base para recibir nuevas instrucciones. Esta es –en resumen– la esencia de Wing Commander IV, con el interés añadido de un espectacular desarrollo de la historia.

El imperio de los sentidos

No cabe duda que tras la gigantesca campaña de marketing, realizada a expensas de Wing Commander para la promoción de su cuarta parte, se esconde un juego que –llevado a sus últimas consecuencias– podríamos calificar de "magistral matamarcianos", pero matamarcianos al fin y al cabo. Entonces, ¿cuál es el atractivo del mismo?, ¿porqué tanto bombo y platillo?, ¿porqué utilizar el término "matamarcianos" con ese tinte desairado?

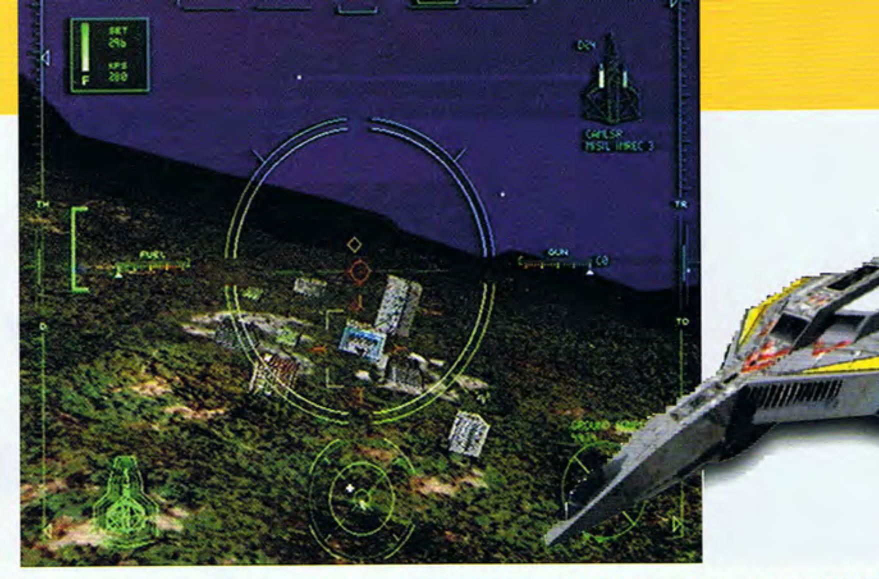
Desde hace algún tiempo se ha venido observando una tendencia generalizada en el mundo de los juegos para PC: lo que podríamos llamar la "guionización" de sus tramas y la proliferación de asombrosas puestas en escena, –de las cuales WC4 es un claro ejemplo– tanto a la hora de visualizar una introducción que nos sumerja de lleno en la acción, como en los "cortos" desarrollados a lo largo de la partida. ¿Qué valoramos entonces al analizar un juego? ¿Es que la única forma de divertirse con juegos para PC consiste en realizar proezas gráficas a los mandos de un joystick o un teclado? ¿Porqué no comenzamos a hablar del concepto de jugabilidad pasiva en películas interactivas, donde el desarrollo mismo de la acción –en sus diferentes posibilidades–, nos ofrece una clave esencial que permitirá al usuario disfrutar de acontecimientos visuales de alta complejidad?

Este fenómeno, es lo que yo considero interactividad pasiva mediatizada, dado que –en numerosas ocasiones– la trama se bifurca. Así, podemos acceder a distintas soluciones del juego que son consecuencia de las acciones que el jugador lleva a cabo mientras dure la partida: a medida que su avance va siendo determinado por la resolución de los problemas planteados, la acción se encamina en una dirección u otra.









¿Tienen corazón los tigres?

Analizando en profundidad el desarrollo de Wing Commander IV, sobresale a lo largo del juego una tónica general que pronto se adivina: los trozos de película, que se suceden emparejados con misiones suicida desarrolladas a una velocidad de vértigo, son el auténtico núcleo del juego. El interés principal se centra en el cariz que va tomando el desarrollo de los acontecimientos, sus personajes, sus manías, miserias, heroicidades, rechazos... el fiel reflejo de la vida humana en todas sus facetas. En WC4, el "vulgar matamarcianos" acompañado por las diferentes "misiones", cumple perfectamente la función que le ha sido encomendada, aquella para la que fue concebido desde el comienzo mismo de la partida: servir de "frenazo" emocional; llave que nos permitirá abrir la puerta a la siguiente secuencia, y que nos brinda, por lo tanto, la posibilidad de poder enterarnos de lo que ocurre a continuación; de cómo continúa la historia. Estos arcades que atraviesan la trayectoria del guión principal, hacen que nuestra ansiedad por conocer el resultado final, crezca a medida que nos adentramos en el juego.

Así las cosas, podríamos dividir el juego en dos partes perfectamente diferenciadas: la película y el arcade. La interactividad de la película es bastante reducida, y salvo algunas contadas acciones que nos recuerdan en parte a las aventuras gráficas o a los simuladores de vuelo, son ciertamente escasas las ocasiones en las que se nos permitirá intervenir. El arcade –por contra– es todo un frenesí de actividad.

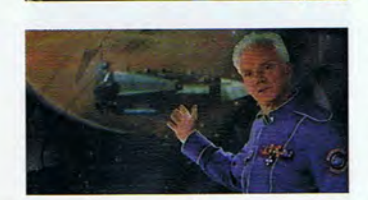


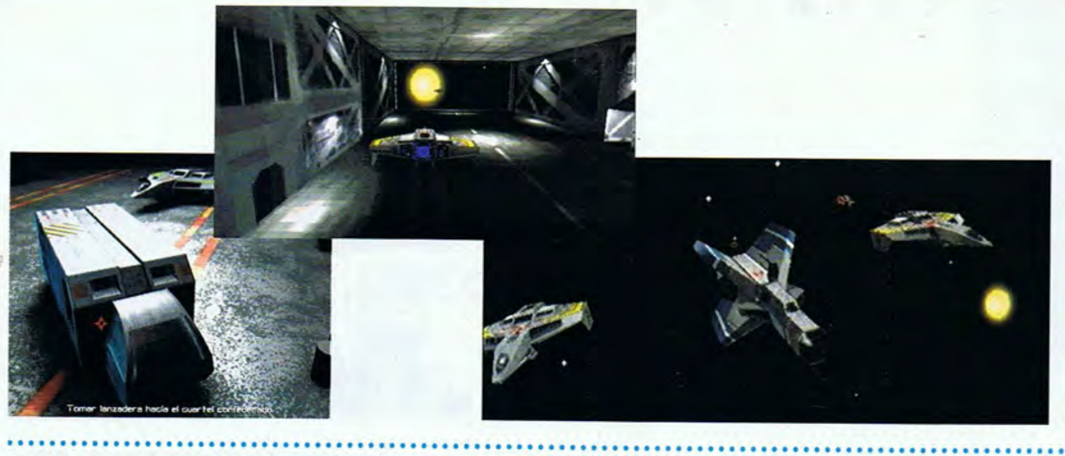



– ¿Cara o cruz? – ¡Cara!

En cuanto a la película, es una verdadera obra de arte: desaparecido el enemigo que amenazaba la paz de la humanidad; tras establecerse un período de orden, algunos elementos rebeldes militares siembran el desconcierto entre los humanos, llevando a cabo determinados actos terroristas contra naves de la Confederación. Para involucrar en los mismos a fuerzas de los Mundos Fronterizos, que hasta ahora habían convivido en paz con los demás habitantes del cosmos, los atacantes se identifican como guardianes de esas alejadas regiones de la Galaxia. A lo largo del juego, tendremos ocasión de comprobar lo mezquina que puede llegar a ser la conciencia humana, las traiciones que llegarán a desarrollarse, los asesinatos en primer plano, las violaciones de los acuerdos de paz, y un sinfín de atrocidades –por desgracia más comunes en la historia de la humanidad de lo que muchos se atreven a confirmar– que más adelante exigirán una expiación por parte de aquellos que las han llevado a cabo.

En comparación con el resto del juego, la verdad es



Los trozos de película son el auténtico núcleo del juego

que la película prácticamente debes dejarla pasar para ir viendo cómo es la historia que cuenta. Tan sólo alguna configuración de ala, elegir la nave o su armamento, y quizás recorrer las instalaciones que visites en las distintas naves-nodriza o estaciones orbitales, además de alguna que otra pregunta que impulsará en un sentido u otro la línea de los acontecimientos posteriores. A esto se reduce la interactividad del juego y creo que me excedo al decir que es reducida.

Hablando de cara o cruz, "cara" si que ha sido la producción de la película, y esta circunstancia puede apreciarse claramente en el desarrollo del juego, ya que la calidad de los gráficos, las escenas y los conocidos actores que dan vida a los personajes de la serie, inyectan una gran dosis de calidad a este producto. Los decorados, las digitalizaciones, los inmensos puertos espaciales, etc... permiten que disfrutes del incomparable ambiente de las cosas hechas a lo grande; y eso se llega a paladear con infinita satisfacción.

–¿Cruz o cara?
– ¡Cruz!

La cruz del juego, como bien puedes imaginar, es el arcade. No deja de sorprenderme el hecho de que a lo largo de los cuatro capítulos principales de la saga, no se haya realizado un mayor esfuerzo –similar al que resulta de la puesta en escena de las películas–, en lo que al arcade se refiere. Faltan elementos novedosos en el mismo y –salvo algunos parámetros de obligada evolución– viene a ser muy parecido en las cuatro entregas.

Ello no es óbice para que automáticamente quede descartada la posibilidad de que el juego pueda ser interesante. Seamos francos: yo, personalmente, sería capaz de comprarlo, aunque sólo fuese por tener la satisfacción de poder averiguar cómo termina la historia y poder disfrutar de los enormes espacios y de la fantasía que supone la conquista del cosmos por la especie humana. En cuanto a la conclusión de las fases, es una cuestión de pura y simple habilidad, y a veces ni siquiera se trata de eso, sino sólo de contar con el tiempo suficiente para aprender los movimientos precisos y desbancar al enemigo, que en numerosas ocasiones serán las propias naves de la Confederación.

PERO, para aquellas personas a las que les encante la acción, habrá que advertirles que no van a encontrar grandes diferencias entre esta entrega y las que la han precedido. El "matamarcianos" sí ha evolucionado –algo tendría que notarse– pero repito que en esencia es el mismo de siempre. La estrella indiscutible en W.C. IV son desde luego, las escenas de la película, que –valga la redundancia y nunca mejor dicho– son ¡DE PELÍCULA!



El truco es...

Durante las persecuciones, además de los disparos del enemigo, puedes recibir impactos de misiles, representados por puntos amarillos en el HUD. Para evitarlos, no olvides soltar señuelos que los despisten de vez en cuando. Aunque lo repita hasta la saciedad, lo más normal es que se te olvide, y cuando estés a punto de terminar una misión, probablemente algún misil enemigo perdido, haga blanco en tu nave y te destroce.

Calificación

Wing Commander IV

Pros: La película: cada vez que se activa a lo largo del juego, es una verdadera gozada. Dada su espectacular puesta en escena y el impresionante elenco de actores, digno de los mejores productos de Hollywood, no necesitaremos ir al cine durante algún tiempo, porque estaremos bien servidos con WC4.

Contras: En realidad, la esencia última del juego no ha cambiado mucho desde el origen de la saga. El arcade ha ido evolucionando en aspectos técnicos y de presentación, pero el trasfondo es prácticamente el mismo desde la primera entrega.



Aventura/Rol

Un remanso de paz...
S.T.O.R.M.

El mar: futuro de la humanidad. Desolada la tierra firme por el hombre, éste será su próximo objetivo: riquezas, energía, alimentos... Quien tenga todo eso en sus manos, tendrá el poder. ¡Y el Praxilium!: un raro mineral con procesos de fisión similares al Uranio sin dejar residuos radiactivos detectables: energía pura. Tentador...

Año 2.055. Agotados los recursos energéticos de la Tierra, un satélite en órbita a más de mil kilómetros por encima de la superficie terrestre, descubre un depósito del mineral praxilium a 650km al sudeste de Newfoundland en las profundidades marinas. Este depósito significa energía nuclear sin límite ni radiación. Un delicado bocado para cualquier ser humano.

Casi como era de esperar, la explotación minera por láser, ubicada sobre la veta de praxilium, se volatiliza sin motivo aparente. ¿Adivinas lo que ocurre a continuación? ¡Pues hala! Ya puedes ir tomando clases de buceo. Evidentemente, serás tú quien tendrás que ir a explorar la zona para averiguar lo ocurrido allí.

Tormenta de fuego en el fondo del mar

Equipado con un submarino futurista, la acción puede desarrollarse en dos niveles principales: la nave con la que podrás moverte a través de casi la totalidad del fondo marino; y los buceadores, que deberán solucionar aquellos problemas que se planteen durante el juego y que no puedan ser llevados a término por el aparato, dado que el traspasar algunos obstáculos es del todo imposible para la pequeña nave. Así pues, en numerosas ocasiones, deberás salir del submarino y enfrentarte cara a cara con el peligro.

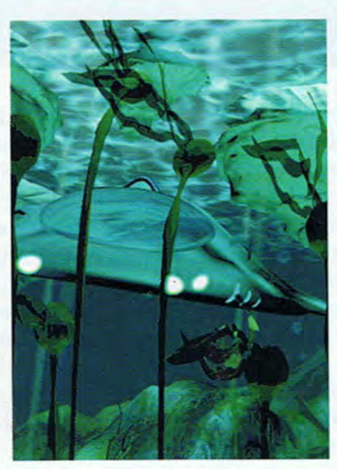
Esta aventura futurista tridimensional, combina acción con perspectiva en primera persona, y desplazamiento de vista lateral en un espectacular entorno submarino donde el protagonista tendrá que enfrentarse a minas, pulpos gigantes, calamares enormes, tiburones que pueden devorar tanto a las fuerzas enemigas como a tí mismo, bombas teledirigidas, desprendimientos e incluso ataques desde la superficie. Pero... ¿qué sería de un combate submarino sin torpedos, ni torpederos que los lancen...?

Una horda de mercenarios ex–militares, parece tener mucho interés en que su secreto no sea descubierto: pues bien, eso, precisamente, es lo que deberás hacer, descubrirlo.



¡La desolación!

La nave dispone de numerosas armas de distintas clases



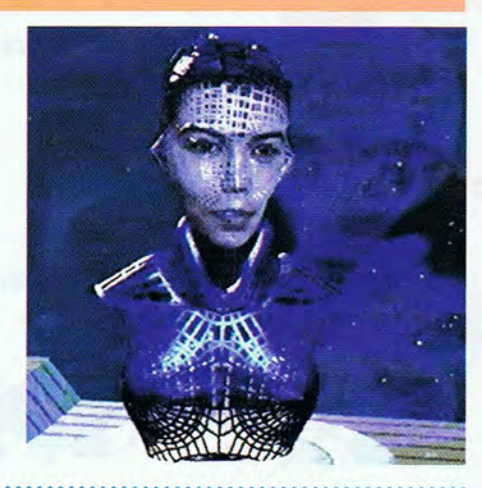


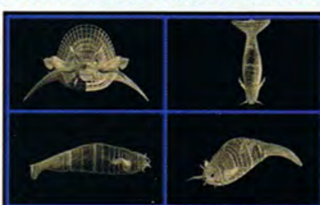
S.T.O.R.M.

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: 486 o superior, 8Mb de RAM, SVGA, MS-DOS 5.0 o superior, tarjeta de sonido, ratón, joystick
Nº de jugadores: 1
Editor: American Softworks Corporation
Distribuidor: Electronic Arts



En muchas ocasiones deberás salir del submarino y enfrentarte cara a cara con el peligro

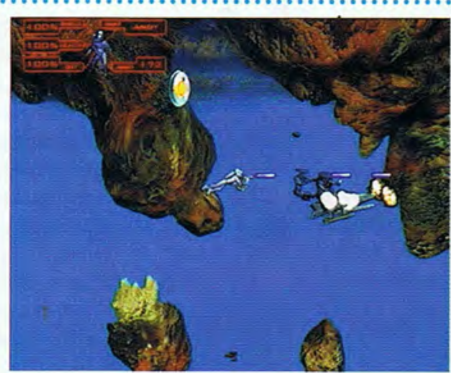












que podrás utilizar a lo largo de los niveles en que transcurre el juego. No puedes permitirte el lujo de no matar una forma viva hostil, porque en el momento más inoportuno procederá a quitarte de en medio, pero deberás diferenciar éstas, de aquellas otras que pueden llegar a ayudarte en alguna ocasión, como es el caso de las ballenas. Si salvas a todas las que encuentres en tu camino, serás recompensado por ello a lo largo de las partidas que completes después, porque en más de una ocasión, necesitarás de su ayuda para poder terminar la fase.

Quedarás bastante sorprendido con esta creación, no tanto por la acción –al fin y al cabo destruir cosas, recoger otras y avanzar por un escenario parecido a los de aquellos juegos de plataformas lineales– cuanto por el medio en que todo se desarrolla. ¿O es que con anterioridad habías tenido algún trato con los pobladores de la Atlántida...?

Este pariente lejano de aquel Scuba Dive para Spectrum, propone una nueva visión de los arcades, introduciendo elementos que podrían considerarse propios de las aventuras gráficas, con una visible timidez.

A este conjunto de aciertos, se une lo apropiado de sus efectos especiales de sonido y banda musical, porque si bien apenas sobresalen en el conjunto, otorgan al juego el clima necesario para aumentar la credibilidad de las situaciones que crea.



El truco es...

Situaciones desesperadas requieren medidas desesperadas. Para que esto no te ocurra en S.T.O.R.M., puedes escribir GIMMEPOWERNOW en la pantalla que muestra el menú principal, pulsando luego en el juego "Y" para ser invencible, "Q" para llenar tu arsenal de armas, y "F10" para pasar de nivel, aunque a veces tendrás que superarlo por ti mismo.

Calificación

S.T.O.R.M.

Pros: Los gráficos te sumergen –nunca mejor dicho– en una concepción muy realista de lo que son las profundidades abisales. Tanto el movimiento de la nave como del buzo, responden a la inercia propia de los vehículos que navegan por este medio. Todo tiene el encanto de lo prácticamente desconocido. Un regalo para los amantes de las animaciones.

Contras: En cada fase la acción se repite (por ejemplo en las primeras: bichos, bombas, minas, recoger objetos...) Quizá falte un poco de variedad... Por lo demás, la verdad es que resulta bastante completo.



La Tríada capitolina
Pinball 95

La verdad es que el título del artículo no tiene mucho que ver con el juego, simplemente queda bien. No obstante, en una cosa coinciden: TRES es el número... en este caso de tableros. Dicen que la esencia se guarda en frascos pequeños, pero ¿será eso cierto también en este caso? ¡Vamos a verlo!

Con toda probabilidad, los amantes del pinball estarán ansiosos por conocer la última oferta en este campo, pero mucho me temo que sus expectativas van a ser como poco traicionadas. Normalmente, cuando aparece en el mercado un juego de este tipo, las posibilidades que nos ofrece su menú, –dentro del juego–, suelen ser bastante copiosas: tableros diferentes, con frecuencia superando el quinteto, posibilidad de inclinar a nuestro antojo la máquina, potestad para variar el número de jugadores, opción a elegir el número de bolas que componen cada una de las partidas, etc... Pero, NO, no es este el caso en Pinball 95. Tan sólo hay tres tableros, la inclinación de las máquinas es invariable y no podremos sino elegir el número de jugadores –hasta cuatro– y la música o el tablero: poco más. Una pobre oferta que tiene un alto precio en relación al contenido que se ofrece.

¡Un salvavidas para este artículo!

Con todo, algo bueno tendría que tener, y lo cierto es que eso existe: son varios los puntos que Pinball 95 puede anotarse a su favor. En primer lugar, tengo que decir que la música que suena en cada una de las diferentes máquinas es aceptable, pero lo que más me ha impresionado, es el logrado sonido de los flippers. La verdad es que creo que es el mejor de cuantos haya oído hasta ahora, y aunque parezca una tontería, aquellos de vosotros que tengáis oportunidad de probarlo, creo que quedaréis satisfechos.

El otro punto que Pinball 95 puede anotarse a su favor, es que a pesar de la pobre oferta en cuanto a variedad de tableros se refiere, al menos los que hay no están nada mal. Son bastante divertidos, guardan alguna que otra sorpresa, y a pesar de que la bola es lo suficientemente pequeña como para poder perderse de vista en ocasiones, el hecho de estar presenciando constantemente la totalidad del tablero, hace que el juego se desarrolle de forma relajada y sin el consiguiente mareo, que otras versiones alimentan, al pretender que la bola se vea perfectamente, optando por mostrar en todo momento la mitad de la máquina en pantalla.

Calaveras y dragones en el espacio

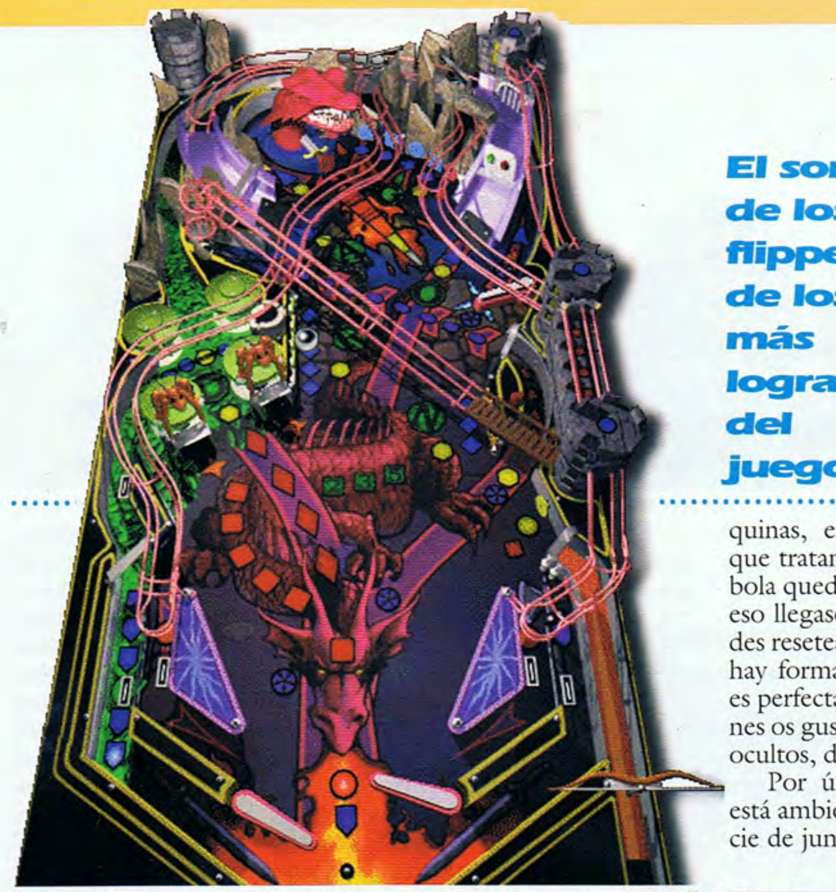
Estos son los tres temas tratados en cada uno de los tableros y que a continuación paso a analizar en concreto.

Espacio: serás un cadete espacial que acaba de llegar a la academia. Para poder volar en tu caza interestelar, deberás pasar unos rigurosos exámenes a los mandos de este pinball. En el tablero encontrarás una rampa que te permitirá deslizar la bola hasta un nivel superior; dos flippers y otros tantos pasadizos ocultos, amén de los obligados rebotes y gomas, etc. Estamos hablando de la máquina más sencilla, pero la más divertida –si cabe–, dado que la mesa está relativamente limpia y puedes concentrarte bien en los movimientos de la bola, ya que hay más espacio libre para ésta.



Pinball 95

Precio: 5.990 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486 a 33 Mhz, Windows '95, 8 Mb de RAM, SVGA, CD ROM, tarjeta de sonido compatible
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Maxis
Distribuidor: ERBE



El sonido de los flippers es uno de los puntos más logrados del juego

quinas, existen mecanismos que tratan de impedir que la bola quede estancada, pero si eso llegase a ocurrir, ya puedes resetear, porque si no, no hay forma. La ambientación es perfecta, y aquellos a quienes os gusten los mecanismos ocultos, disfrutaréis.

Por último, la Calavera: está ambientada en una especie de jungla tropical. El jue-

acuerdo 'en que, de lo bueno, cuanto más mejor. Y la verdad es que nuestros amigos de MAXIS se han quedado un poco escasos... Dejemos aquel conocido dicho de "lo bueno, si breve, dos veces bueno", sólo para ocasiones muy especiales... esta, por desgracia no es precisamente una de ellas.





La Fortaleza del Dragón: es la máquina más compleja de las tres. Tendrás que jugar con tres flippers a la vez y podrás mandar la bola a través de cinco vías superiores, puentes y almenas incluídas. En ocasiones, la boca del dragón se abrirá para esperarte... En esta, como en la otras má-

go consta de cuatro flippers, tres vías superiores y dos rampas. Entre los efectos especiales, destacan voces humanas y graznidos de loros y otros animales. Es la máquina que tiene la decoración más angustiosa y necesitarás un tiempo para sentirte cómodo y poder seguir el desarrollo de la bola en sus movimientos.

En definitiva, sobre gustos no hay nada escrito, pero creo que a cerca de cantidades, todos estaremos de

El truco es...

Sólo tienes que concentrarte en una cosa: dominar la bola. Tendrás que saber en todo momento qué inclinación debes permitir al flipper para llevarla allí donde hace falta. No puedes jugar un pinball tirando la bola donde sea con tal que no se cuele. Eso es un error. Para dominar los mecanismos de los tableros, tienes una valiosa ayuda dentro del juego.

Calificación

Pinball 95



Pros: El sonido de los flippers y lo divertido de sus tres pantallas. Son pocas pero la verdad es que no están nada mal.
Contras: Algo inconcebible hoy en día: sólo tres máquinas. Además. La bola a veces se "cuelga", llegando incluso a salirse del tablero en raras ocasiones, pero saliéndose al fin y al cabo. Demasiada decoración para una bola tan pequeña que se pierde entre tanto colorín...



En-clave de fuego

Revolution X

Cuando la música de Aerosmith empape tus sentidos/ y sientas en tu interior la adrenalina surgir,/ ¡desaparezca el miedo!, amanece en tu oído;/ porque la sangre del enemigo, pronto comenzará a hervir./

Queridos parroquianos, ¡sólo podían ser ellos !Están en todas partes y, ¡cómo no!, ahora tenían que aparecer dentro de vuestro ordenador, nada menos que animando un sangriento juego donde la única finalidad del participante es cargarse –directamente– a los malos y salvar a unas indefensas y muy bien dotadas –dicho sea de paso, también muy educadas– señoritas, que piden a gritos vuestra ayuda para salir del lío en que se han metido: estarán enjauladas o amordazadas, sufriendo lo indecible... esperando un día tras otro que llegue su salvador, al cual –como es natural–, estarán... eternamente agradecidas. ¿No es tentadora esta misión ?

¡One, Two, Three...!

Y un raudal de música llena tu cerebro hasta embotarlo tanto que ansíe la lucha por encima de todas las cosas. La adrenalina alcanzará en tu cuerpo cotas insospechadas, que harán de la posibilidad de abandonar la partida una ilusión: el imposible; porque en eso –esencialmente– consiste el juego. Lo de salvar a las chicas, la verdad es que ocupa un segundo plano bastante discreto. Lo principal es matar, matar y matar; salpicando a diestro y siniestro de... ¿sangre?

El juego se desarrolla a través de unas directrices prefijadas por los programadores, de modo que no puedes mover –libremente– nada a través de la pantalla, salvo el punto de mira de tu arma. Dentro de la línea más vanguardista de los juegos de acción que venimos disfrutando en los últimos meses –véanse la primeras secuencias de juego en "The Hive", por ejemplo–; la "cámara", por decirlo de alguna forma, recorre la escena de la masacre a su antojo, y sólo se permite al jugador la licencia de elegir en contadas ocasiones el camino a seguir. Hecha la elección por el usuario, el objetivo vuelve a hacerse el sueco y el héroe tendrá que pasar por el aro –SU aro– hasta que termine la partida o apague el ordenador.

Caña a toda marcha

A lo largo de las diferentes etapas del juego, aparte de destruir todo lo que encuentres y matar a la gente que veas, podrás acceder a repuestos de armamento, escudos, energía y CD`s a través de unas cajas a las que deberás disparar para apoderarte de su contenido. Los CD`s pueden venir de uno en uno, o de diez en diez si son dorados. En la persecución del autobús, deberás cogerlos al vuelo y en el almacén, estarán dentro de las cajas de madera. También puedes encontrarlos escondidos en cualquier parte a lo largo de los escenarios: tras los cristales de los edificios, detrás de los floreros, junto a las bombillas del techo en el camerino, dentro de los bafles del equipo de música, etc... y te digo esto porque son una importante arma a la hora de deshacerte de los enemigos.

Como verás –en cuanto comiences el juego–, los "malos" aparecen por todas partes, y la solución no pasa

Revolution X

Precio: 7990
Requerimientos de Sistema: 486 DX/2 a 66 Mhz, 4 MB de RAM, Disco duro, CD-ROM Doble velocidad, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia



La adrenalina alcanzará en tu cuerpo cotas insospechadas

–la mayoría de las veces– por ir deshaciéndote de uno tras otro, sino que habrás de terminar con las fuentes que los producen: así, por ejemplo, cuando te encuentres en una galería con columnas a los lados y el techo de cristal, observarás que los enemigos surgen de entre las columnas o caen desde el techo. La solución en ese caso, será dañar con CD`s las columnas y las cristaleras hasta que no quede ni una sana, para que no vuelvan a salir más contrincantes. Habrá disparos, pero también te lanzarán desde flechas de la edad de piedra, hasta hachas de mano y misiles, pasando por las extrañas viscosidades de los ninjas o los ojos blandos de algunas repugnantes calaveras... toda una apología del gore, ¿no?

dor en elementos aparentemente importantes, cuando el peligro en algunas situacio-



La verdad es que Revolution X es un gran juego lleno de dinamismo, que tiene –como casi todo– sus partes menos buenas, pero que te permitirá en su conjunto, pasar un buen rato. Varios niveles de dificultad, uno o dos jugadores, y la posibilidad de jugar con teclado, joystick, ratón o gamepad, hacen del producto una entidad realmente atractiva, ¿no te parece?















El truco es...

Cuando intentes destruir los "monstruos–de–final–de–fase" –que pueden ser desde un helicóptero hasta un escorpión, pasando por una nave espacial, un autobús, etc...–, deberás centrarte en disparar a las partes de estos ingenios que cambien al blanco cuando aciertes al dispararles. En el caso del escorpión, bastará con que te cargues los postes del puente final.

Esta forma de llevar a cabo el argumento es bastante dinámica y muy de agradecer, ya que en la acción, así, se introduce un elemento novedoso: centrar la atención del jugador en elementos aparentemente importantes... nes, está oculto tras el discreto biombo de un segundo plano. Esto hace que a veces estés mucho tiempo tratando de encontrar ese ojo del huracán en algún sitio, cuando en realidad hay zonas en donde no existe. Resultado: total desconcierto, para regocijo del jugador.

Calificación

Revolution X



Pros: Como es de imaginar, la música de Aerosmith es una maravilla. La acción nubla tus sentidos y no hay ni un sólo resquicio para el aburrimiento. Gráficos rápidos y plagados de enemigos para aniquilar. Buen aperitivo sangriento.
Contras: El juego es un poco corto y la resolución de las imágenes baja. En conjunto es genial pero podrían haberse esforzado un poco más en la calidad... La música es buena pero poco variada.



¡Con la velocidad del rayo!

Super Street Fighter II

Si te entusiasman los juegos de combate cuerpo a cuerpo y hasta ahora sólo pudiste jugar tu preferido en las "máquinas" del barrio, ahora, ¡con más fuerza que nunca!, llega hasta tu ordenador el juego de lucha más codiciado en tus días de ocio: Super Street Fighter II. ¡La victoria final está en tus manos!

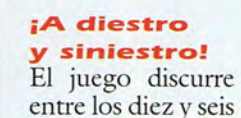
Cuando vemos los personajes de algunos juegos de artes marciales en acción, nos preguntamos si seremos acaso nosotros capaces de manejarlos de tal forma que podamos siquiera pasar la primera pantalla del juego. Desafortunadamente, a veces ni siquiera lo intentamos, dejando de conocer verdaderas obras de arte en lo que a juegos para PC se refiere.



Esto nunca te podrá ocurrir con Super Street Fighter II. La buena realización del juego de cara al usuario, te permitirá –al instalarlo en tu ordenador–, acomodar la velocidad de los golpes a la destreza que tengas en este tipo de lides. Desde una velocidad comparable a la media de desplazamiento de un bebé, hasta las patadas supersónicas propias de "más que humanos", tienes toda una gama en diez niveles de velocidad. Esto, unido a la elección de la dificultad apropiada, hará que, poco a poco, vayas poniendo las pilas a tus adversarios. Y.. ¿porqué no?; ya que se trata de la misma versión del juego que la comercializada en las "maquinas recreativas"; podrás presumir un poco cuando vayas a dar una vuelta por ahí.

¡A diestro y siniestro!

El juego discurre entre los diez y seis participantes, oriundos de distintos países elegidos en cada uno de los cinco continentes. Puedes encontrar entre ellos desde "indefensas señoritas" hasta monstruos espeluznantes, pasando por semi–toreros (sabes perfectamente a qué luchador me refiero) o "Bruces Lees" superatómicos. La electricidad –energía de nuestra era– también hace su aparición entre los poderes de muchos de los participantes: bolas energéticas, de fuego, descargas eléctricas, etc... Toda una gama que ya quisiera para sí alguna multinacional de la energía.



El hecho de perder los primeros asaltos, no significa nada, ya que podrás continuar –si lo deseas– jugando con, y contra el mismo luchador. A veces vas a recibir más que palabras... en fin, ya me contarás. Existen combinaciones de teclas que normalmente son las más apropiadas para efectuar combates contra determinados contrincantes. Es decir: por ejemplo, cuando manejas al "lama", el estiramiento de puños puede ser



Super Street Fighter II

Precio: 7.990 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 483/33 Mhz. CD 2X, DOS 5.0, SVGA, 4 MB RAM,.Joystick, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin



La electricidad también hace su aparición entre los poderes de muchos de los participantes











muy efectivo contra algún contrincante, pero para combatir contra otros, tendrás que cambiar de táctica. Lo que sí te aseguro, es que existe una para cada adversario, y que podrás vencer con tu guerrero preferido a quien se ponga por delante.

El truco es...

Deberás descubrir los puntos débiles de cada uno de los contrincantes. Todos los tienen, y una combinación de teclas o golpes que te sirvan para aniquilar a uno de ellos, no quiere decir que ponga el éxito en tus manos con cualquier otro.

Alicia frente al espejo

Hasta ahora, todo parece de lo más normal. El juego se desarrolla con arreglo a la velocidad que tu deseas, con el nivel de dificultad requerido para tus posibilidades, etc. Cada combate que comienzas y terminas ganando te llevará a combatir contra un nuevo luchador de otro país, pero existe un problema: ¿te servirá de algo lo que he dicho en este artículo cuando –al recorrer los demás países– te encuentres con que tienes que combatir contra tu doble? ¿Qué táctica usar cuando la lucha es contra tí mismo? ¡Ah...!, ¡no haber jugado...!

Bromas aparte, tan sólo me queda comentar que existen pantallas de bonus donde –por ejemplo– tendrás que destrozar un coche totalmente. Una buena dosis de acción y una variedad casi ilimitada en los golpes que podrás realizar con cada uno de los participantes, hacen imprescindible cambiar de "protegido" en cada batalla que comiences. Si no, quedas advertido, nunca sabrás lo que realmente tienes entre manos.

Calificación

Super Street Fighter II



Pros: La posibilidad de regular tanto el nivel de velocidad del juego, como el de dificultad, permite a cualquier profano iniciarse en los secretos de las artes marciales –efectos especiales incluidos–. Por supuesto, los gráficos –los acostumbrados– están bastante bien, y tendrás un buen surtido de golpes según el guerrero que elijas.
Contras: La música cansa un poco, y aunque lo que el juego nos ofrece es de primera calidad en cuanto a gráficos, movimientos, combates, etc, no aporta nada nuevo al mundo de los juegos de artes marciales, o por lo menos, nada inesperado. No hay grandes sorpresas.



Muerte al alienígena

Absolute Zero

Los alienígenas han vuelto al mundo del PC. En esta ocasión, tendrás la oportunidad de combatirlos en Europa. Pero no pienses que se trata de la vieja y querida Europa, sino de una de las lunas de Júpiter, un lugar totalmente helado en el que se halla un enclave minero estratégico para los seres humanos.

En el año 2.374 conseguiremos alcanzar una de las grandes metas de nuestros días: el viaje interplanetario. Y no viajaremos usando motores de partículas o una mezcla controlada de distintos combustibles y comburentes; lo haremos usando agua o, expresado de otra forma, H_2O. Aunque alguno de nuestros lectores pueda pensar que nuestras naves del futuro serán parecidas a un grifo con motores, los avances tecnológicos han permitido crear ingenios de excelente diseño estético y gran potencia armamentística.



La historia

Pero sea cual sea la tecnología utilizada en los desplazamientos interplanetarios, existe un detalle que no ha cambiado a lo largo de la historia de los juegos futurísticos de acción bélica para PC: el futuro es muy poco prometedor y a la humanidad tan sólo le espera muerte, sangre y sudor, debido, en multitud de casos (si no en todos), a la invasión de una raza alienígena de muy perversas y funestas pretensiones.

El ser humano, concretamente las personas destacadas en una colonia minera en Europa, uno de los satélites de Júpiter, nunca imaginó que una raza de alienígenas amenazase con exterminarles despiadadamente. Formarás parte de una escuadra de aguerridos combatientes que tratará, y a buen seguro conseguirá, acabar con la amenaza extraterrestre.



Misiones

Este juego posee misiones terrestres y aéreas (¿sería más exacto decir "vacuas", dado que son en el vacío espacial?), distribuidas en varios capítulos. En cada misión interpretarás el papel de uno

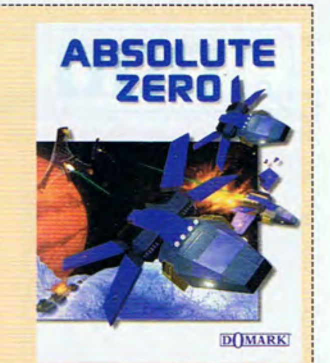












Absolute Zero

Precio: 6.990 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486 DX/2 a 66 MHz, 8 Mb de RAM, DOS 6.0 o superior, tarjeta gráfica SuperVGA, CD-ROM de doble velocidad
Nº de jugadores: 1
Editor: Domark
Distribuidor: Proein



Formarás parte de una escuadra que tratará de acabar con la amenaza extraterrestre









de los siete principales protagonistas del juego; el personaje que interpretes se encargará de proporcionarte de viva voz un informe de la misión que debes realizar. Aunque las voces estén en inglés, los textos de pantalla estarán en castellano, por lo que no resultará muy difícil hacerse con el juego.

Existen distintos modelos de nave de combate, concretamente siete, aunque cada misión implicará, por sus características, el uso de uno de ellas en concreto. Cabe destacar que existen dos tipos de naves: las capaces de volar y las que permanecen apegadas sin remedio a la superficie de Europa. Para ambas clases de ingenios espaciales tendrás a tu disposición quince distintos tipos de armas.



El truco es...

Aquí tienes los códigos que te permitirán acceder a los distintos niveles del juego, concretamente al siguiente nivel del que esté seleccionado en ese momento. El espacio destinado a este artículo no es infinito, por lo que aquí tienes una relación de las expresiones que debes introducir acompañadas por un número:

1 sustituye a "EXAAACTLY".
2 sustituye a "We absolutely have to be done in 2-3 weeks".
3 sustituye a "That's crap, son".

Sitúate en la pantalla principal del juego (la que te permite crear una nueva partida), escoge uno de los escenarios y teclea exactamente la expresión que sustituye al número:

To the Rescue 1: 1
To the Rescue 2: 2
Capture: 3
Canyon Ambush 1: 1
Canyon Ambush 2: 2
Foothold Ridge 1: 2
Foothold Ridge 2: 2
Foothold Ridge 3: 1
Boilling Point 1: 1
Boilling Point 2: 1
Boilling Point 3: 1
Attack on Aegis 1: 1
Attack on Aegis 2: 1
Attack on Aegis 3: 3
Mine Omicrón: 3
Counterattack 1: 2
Counterattack 2: 1
Counterattack 3: 2
Evacuation 1: 2
Evacuation 2: 2
Show Toshiro Death: 1
Behind Enemy Lines 1: 1
Behind Enemy Lines 2: 2
Behind Enemy Lines 3: 2
Encounter 1: 2
Encounter 2: 2



Jugando

Aunque la calidad gráfica de este juego es bastante elevada, gracias en gran parte a sus gráficos SuperVGA, es necesario señalar que existen pocos objetos en pantalla y que las explosiones y los láser son poco realistas (aunque una nave explote en el vacío, la explosión suele ser increíble).

Para que los controles de la nave sean suaves necesitarás ser el afortunado poseedor de un Pentium. Probamos el juego en un 486 DX/2 a 66 MHz con 16 Mb de RAM y la ejecución del juego fue algo lenta; en un Pentium 60 con 8 Mb de RAM, sin embargo, resulto casi perfecta. Y decimos "casi" porque, mientras te encuentres volando, podrás observar en algunas ocasiones que la acción se corta como por encanto, para proseguir al cabo de un segundo de forma normal.

En definitiva, Absolute Zero es un buen juego, pero necesita mejorar en el apartado gráfico. ¿Tendremos la oportunidad de observar estos cambios en un probable Absolute Zero 2? Domark dirá.

Calificación

Absolute Zero



Pros: Este juego posee misiones aéreas y terrestres, algo que consigue que cada una de las fases sea lo suficientemente distinta del resto como para no aburrirse mortalmente. Por otro lado, los gráficos SuperVGA y los diálogos del juego incrementan notablemente la calidad global de los combates.
Contras: Los gráficos del juego son un tanto insulsos y cabría esperar un mayor número de objetos (con sus correspondientes texturas) en la pantalla. Además, las explosiones y disparos no son en absoluto reales y merman considerablemente su calidad gráfica.



ESPECIAL

Con sabor americano

Hay multitud de títulos deportivos que tienen gran aceptación en Estados Unidos o el Reino Unido, pero que dentro de nuestras fronteras no consiguen llamar demasiado la atención salvo a una fiel minoría que disfruta con ellos y que además, practica a veces alguno de estos deportes.

De unos meses a esta parte, han llegado a nuestra redacción diversos títulos deportivos cuyo contenido no era precisamente el fútbol europeo o el basket en cualquiera de sus formas, únicos deportes que realmente reinan en España. Debido a esto, en esta ocasión vamos a analizar de forma escueta cuatro juegos que ya están en el mercado, todos ellos de alto nivel y muy populares en Estados Unidos. Trataremos de ofreceros los datos más importantes, como qué tienen de bueno y de malo, un breve repaso a sus características, y por supuesto su precio.

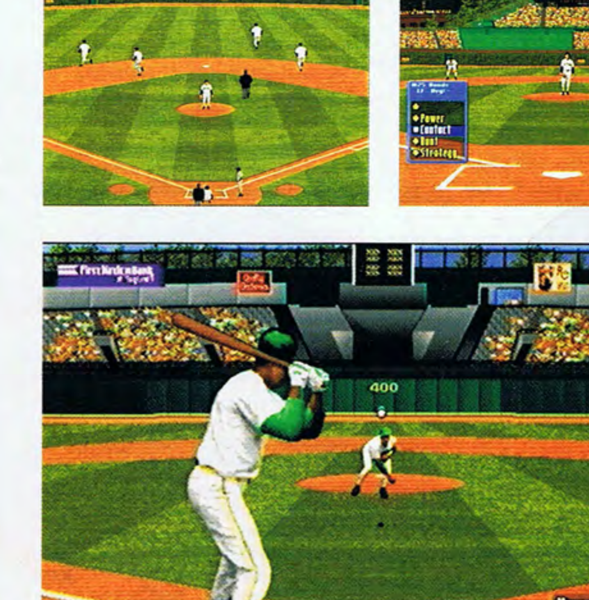
Hardball 5

Bola rápida

El béisbol es sin duda uno de los más populares deportes en el país del sueño americano, y despierta idénticas pasiones a las que provocan el baloncesto o el fútbol americano. Hardball 5 implementa con respecto a su predecesor unos gráficos de pantalla completa y una orientación evidente hacia la acción del juego, prescindiendo de otro tipo de adornos superfluos. Incluye más de 800 jugadores y múltiples alineaciones diferentes, 40 estadios y 10 niveles de dificultad. La voz de un famoso comentarista norteamericano, Al Michaels, pone el broche a este juego que ofrece vistas 3D, gráficos renderizados con texturas mapeadas y un sonido excelente, elementos sofisticados en su uso para un título de estas características. Por supuesto, se ha tenido en cuenta toda la parafernalia habitual en cuanto a compra-venta de jugadores, equipos y demás elementos como estadísticas y ligas, algo que entusiasma a los americanos.

El problema de Hardball 5, además de no haber cambiado mucho desde el juego anterior, es que el campo es desconcertante y nunca se sabe muy bien dónde se encuentra uno, y sorprendentemente tiene unas carencias bastante fuertes en cuanto a control se refiere, algo inusitado para un juego de acción.

Precio: 5.990
Distribuye: Electronic Arts



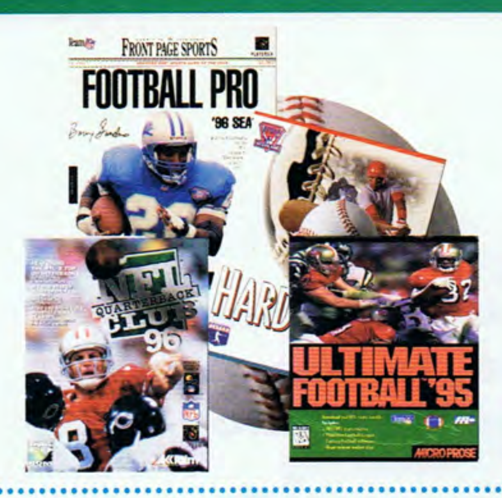




Football Pro '96

Ganador y campeón

Si has jugado alguna vez a la





edición 95 de este juego, con la nueva versión comprobarás que el interfaz, las herramientas de gestión de la liga, el editor de juego, los informes de los entrenadores y el juego en sí, no han cambiado mucho desde entonces. A pesar de que Sierra proclama haber mejorado el sistema de inteligencia, lo único que notará realmente el jugador veterano es una mejora gráfica basada en las tecnologías de captura de imágenes en movimiento, un factor decisivo a la hora de conferir al programa un mayor realismo.

Afortunadamente, también se han mejorado las distintas vistas de cámara con las últimas innovaciones en este sentido, permitiendo al jugador acercarse o alejarse del foco de la acción. En cualquier caso, aquellos que posean la versión 95 deberían pensarse si la inversión merece la pena, pero sin duda alguna, si es la primera adquisición de la serie merece la pena.

Los gráficos son brillantes, y las animaciones de los jugadores increíbles. El realismo de la gestión de la liga es absoluto. Sin embargo, Football Pro '96 tiene problemas de instalación y varios bugs de control del ratón. Parece que la edición del 95 se ha hecho la cirugía estética.

Precio: 7.450
Distribuye: Coktel



Ultimate Football '95

El rey del fútbol

Hace veinte años, ningún jugador de la NFL podía soportar llevar siquiera un mostacho. Hoy día, llevan con orgullo pendientes y aparecen en sus propios vídeos musicales. En cualquier caso, incluso los reservas cobran auténticas millonadas por sentarse en el banquillo. Este título de Microprose refleja con fidelidad el cambio de los tiempos, con un audio insuperable y un entorno gráfico atractivo. Vistas 3D, zoom con toda clase de ángulos de cámara y auténticos uniformes de la NFL para vestir a los equipos.

Ultimate Football '95 incluye la posibilidad de jugar vía módem, una potente opción que lo convierte en una experiencia diferente. Además se puede crear una liga propia, con un máximo de 30 equipos, jugadores creados a voluntad, partidos parametrizables por el usuario y muchas más opciones que ayudan a crear un marco de juego bastante realista.

Precio: 9.995
Distribuye: Proein

NFL Quarterback Club '96

La mejor tecnología

Acclaim no ha reparado en medios para desarrollar este potente programa que oferta la posibilidad de repetición de las jugadas con cualquier ángulo y distancia de cámara, y que ha empleado la tecnología de digitalización de imágenes en movimiento para obtener un alto grado de realismo. Incluye además todos los equipos y jugadores de la NFL, ya que el juego es un producto oficial de la NFL americana y del Quarterback NFL Club, dos prestigiosas asociaciones que vendrían a ser algo así –para entendernos– como la Federación y la Liga en nuestro país.



Por supuesto se ha tenido en cuenta la inclusión de partidos de pre-temporada, temporada, Pro Bowl y Super Bowl, y entre sus características destacan los 45 ángulos de cámara, accesibles en todo momento, y que unidos a un interfaz intuitivo y fácil de utilizar, ofrecen un control total del juego. Permite toda suerte de controles, aunque quizá –y debido al gran número de posibles jugadas que se pueden realizar– el más cómodo sea el pad.

Para poder tener una idea de la sencillez de manejo y explicaciones necesarias para jugar, cabe resaltar que el manual consta de tan sólo 10 páginas –aunque por ser multilengua sean en realidad 66–. En ellas se cuenta todo lo imprescindible para hacerse rápidamente con el control del juego, y podert entrar así en acción sin detenerse en ningún tipo de preámbulos.

Precio: 7.990
Distribuye: Arcadia



La gran cantidad de simuladores que verán la luz en el 96, te ofrecerán varias formas de surcar el cielo

A vista de pájaro

1996 promete tener la actividad aérea más importante desde la Operación Tormenta del Desierto, aunque la mayoría de ella tendrá lugar en el espacio virtual. Los simuladores de cazas modernos han conquistado los cielos, quedando los simuladores históricos para ocasionales escaramuzas. Activaremos los radares y enviaremos aviones de reconocimiento para traerte un informe de inteligencia de las aeronaves que vienen, desde el Apache a los aviones X.

El asunto F-16

El Lockheed F-16 Fighting Falcon ha sido la elección favorita de los diseñadores de simuladores, por una buena razón. Un soberbio caza de combate aéreo, el F-16 es, también, un versátil avión de ataque capaz de llevar hasta 12000 libras de armamento aire-aire y aire-tierra. Además, el F-16 es una elección natural para los simuladores de vuelo debido a que la flexibilidad del avión permite a los diseñadores enviar a los jugadores a una amplia variedad de misiones.

MISION A BAGHDAD
Las imágenes por satélite de IRAK en la actualidad, dan autenticidad a las misiones de BACK TO BAGHDAD.



FALCON REMOTORIZADO
Digital Integration está reemplazando el generador de terrenos del F-16 FIGHTING FALCON, con uno de mapas de texturas.



Pon un iraquí entre tus derribos

Un escuadrón de simuladores de F-16 está volando sobre nosotros en ruta a 1.996, con el objetivo de usurpar al FALCON 3.0 su, durante mucho tiempo, título de rey de los simuladores de vuelo reales. El primero del grupo debería ser BACK TO BAGHDAD de Military Simulations Inc., recién llegados al mundo de los simuladores. Recrea una hipotética segunda Guerra del Golfo, instalándote en la cabina de un F-16/Block 50, enviándote a realizar unas 60 misiones a Iraq, muchas de las cuales son duplicados de misiones voladas en la autentica Operación Tormenta del Desierto.

Las características del diseño señalan que este simulador es uno de los intentos más ambiciosos por duplicar con exactitud los sistemas del avión y de su envolvente de vuelo. El programa esta diseñado para simular 9 modos del sistema de radar APG-68 del F-16, por lo que necesitarás aprender a manejar detalles tales como la elevación y el azimuth de la antena para poder localizar al enemigo. Si eres un auténtico fanático del realismo puedes, incluso, desempolvar ese viejo monitor Hércules monocromo y conectarlo a tu Pentium y utilizarlo únicamente como pantalla del radar.

MSI promete, también, un modelo de vuelo con 6 DOF (grados de libertad), junto con un terreno detallado basado en las mismas imágenes del satélite francés utilizadas por el General Schwartzkopf en los prolegómenos de la Guerra del Golfo.

Si la carga normal de Mavericks, Sidewinders, AMRAAMS y bombas de hierro no te parece suficiente para darle a Sadam el peor día de su vida, todavía puedes probar a lanzar la bomba nuclear táctica B-46. Si los diseñadores sobreviven a la mayoría de sus objetivos establecidos, BACK TO BAGHDAD hará que el FALCON 3.0 parezca un simulador para niños. Pero por si todo esto no fuera suficiente, MSI promete lanzar a finales de 1.996, una versión para jugar a través de INTERNET, con la posibilidad de poder jugar 50 personas por partida.

Falcon de primera línea

El siguiente del grupo es el F-16 FIGHTING FALCON, del equipo de Digital Integration y de Interactive Magic. Este no es el primer intento de Digital Integration de crear un simulador del F-16. La compañía del F-16 FIGHTING FALCON, el cual fue lanzado al mercado hace 5 años para AMIGA, Atari ST y PC, fue una pionera en aquellos tiempos. El F-16 esta diseñado para continuar esa tradición de realismo y complejidad. El diseño que hemos examinado, muestra que el programa recrea cada sistema de la cabina del F-16 exceptuando el del aire acondicionado. Si no eres un as de los simuladores, no desesperes, Digital Integration ha diseñado un modo arcade apto para todos.

Originalmente diseñado para salir al mercado esta primavera, D.I. decidió poner todos sus recursos en terminar el HIND, así que, parece, que se retrasará la salida hasta otoño. Este tiempo extra se utilizará para reconstruir el generador de gráficos con sombreado Goureaud, utilizado en el APACHE y en el HIND, y para añadir mapas de texturas y otras mejoras. Soportará resoluciones de hasta 800x600, lo que hará que el F-16 FIGHTING FALCON sea tan real como la vida misma.

La estructura de las misiones es similar a las del APACHE y a las del HIND, y estará compuesta por misiones de entrenamiento, misiones simples, juego en red y un modo de campaña. También se espera una versión muy mejorada del planificador de misiones que apareció en el TORNADO.

Pájaro de vapor

¿Pero qué hay del juego que todos estamos esperando, el FALCON 4.0 de Spectrum Holobyte? No te hagas muchas ilusiones. Aunque Spectrum Holobyte ofreció un primer vistazo a la prensa de esta secuela del FALCON 3.0 de 1.991 en 1.994, en estos momentos la compañía no quiere comentar nada excepto que saldrá a final de año.

En la demo lo vimos funcionando con un generador de terreno detallado, unos modelos de aviones mejorados y un entorno 3D que el jugador podrá utilizar entre sus misiones. Sin embargo, esto fue hace más de un año y medio, y además, la mayoría del equipo de desarrollo ha sido utilizado para otros proyectos o se han pasado a otras compañías. Teniendo en cuenta el silencio de Spectrum Holobyte, nos sorprendería ver el FALCON 4.0 este año.

Cazas del futuro

Hay un gran número de Predicadores que anuncian el caos por todo el mundo o, incluso, el Armagedón en el año 2000. Si esto no se cumple pueden, al menos, cambiarse a la gran cantidad de programas que simulan grandes conflictos al final del Milenio.

El avión Jane's

ADVANCED TACTICAL FIGHTER, es el primero en la nueva línea de simuladores de combate de EA/Origin. Este te introduce en tres conflictos perfectamente reales. En uno de ellos los USA devuelven el poder al gobierno egipcio tras un ataque militar islámico. En otro escenario, USA defiende a Bélgica y a los Países Bajos después de que estos rechacen unirse a un embargo comercial contra Francia. También hay un escenario ruso, una continuación de una campaña del U.S. NAVY FIGHTERS. En este, un conjunto de fuerzas de USA luchan, con el Partido por la Libertad de Siberia, en Vladivostok, intentando derrocar al gobierno de mano dura ruso.

La tarjeta de presentación del A.T.F. es el núcleo del avión, basado en los datos adquiridos a través de la alianza de EA con JANE'S, un editor respetado como autoridad mundial en la información militar. Con el ATF volarás



HARRIER A BORDO
FLYING NIGHTMARES 2 te introduce en la cabina de estos dos AV-8B HARRIER y del helicóptero AH-1W SuperCobra.

(A la derecha)
OTRO DERRIBO PARA EL BARON
El piloto de este Fokker Dr.1 del RED BARON II, se apuntará otro derribo cuando regrese a la base.

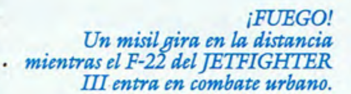
Los simuladores parecen surgir por épocas. Los modernos aviones de combate controlan las tendencias por ahora, pero la era de los motores a pistón de la II Guerra Mundial resurgirá

misiones en aviones de última generación como el caza furtivo Lockheed F-117A NightHawk, el bombardero furtivo Northrop B-2 Spirit y el Dassault Rafale. Sin embargo, el ATF no se limita al presente, sino que también presenta versiones de combate de aviones de investigación, como el GRUMMAN X-29 FSW y el avión de pruebas de empuje vectorial ROCKWELL - MESSESCHMITT X-31 y, finalmente, el F-32 Ghost Hawk, basado en la propuesta de LOCKHEED para la competición de un caza de ataque ASTOVL. Este último ofrece ventajas en el comportamiento del avión que cambian las reglas del combate aéreo. El X-31 de empuje vectorial, te permite apuntar su morro hasta 60 grados con relación a la dirección actual de vuelo, pudiendo así mantener el contacto con el enemigo, sin importar lo maniobrable que sea.

El ATF se basa en una versión mejorada del generador de simulación utilizado en el U.S. NAVY FIGHTERS y en el MARINE FIGHTERS, así que puede que las misiones simples y las campañas sean similares..

Una mejora que promete hacer de éste un juego totalmente nuevo, es la posibilidad de jugar a través de red. La versión que esta actualmente siendo probada soporta hasta 8 jugadores en red, así como a través del módem y del puerto serie (una versión módem puede aparecer antes que el resto).

El diseñador Brent Iverson comenta que el juego en red se centra en las misiones simples en vez de en las campañas, debido a que sólo unos pocos jugadores pueden estar el tiempo suficiente para jugar una campaña completa. También soporta modos de juego cooperativo y competitivo con cualquier mezcla de jugadores de ambos bandos. Las misiones predefinidas no son simplemente misiones de un jugador contra otro, sino que entre los tipos de misiones disponibles están las de ataque, combate aéreo, intercepción, escolta y antibuque. Quizá lo más interesante es la posibilidad de volar cualquier avión en red, desde un F-4D PHANTOM o un Q-5 FANTAN hasta un C-5 GALAXY, pasando por una serie de bombarderos e incluso, el avión espía AURORA. Se podrán importar aviones del U.S. NAVY FIGHTERS y del MARINE FIGHTERS. También podrás enfrentar a dos jugadores en sus X-31 contra seis oponentes volando el, relativamente anticuado, MIRAGE III o puedes revivir Vietnam enfrentando cuatro F-4D contra otros cuatro MIG-21.



¡FUEGO!
Un misil gira en la distancia mientras el F-22 del JETFIGHTER III entra en combate urbano.



Misión crítica

Otro simulador de fin de siglo es el JETFIGHTER III. Parece estar diseñado para sobrepasar al EF-2000 de Ocean, en exactitud y detalle. Pudimos volar la nueva versión beta en alta resolución y nos dejó boquiabiertos. Nos pareció uno de los simuladores con mejores gráficos que hemos visto, pero además al añadirle gráficos SVGA, pone al JF III a la cabeza en cuanto a gráficos se refiere. La exactitud del terreno es tan buena que podremos echar un vistazo a un mapa real de Chile y encontrar nuestra posición exacta. El terreno montañoso hará más interesante algunos combates aéreos.

Después de entrenar en San Francisco, se te enviará a Cuba en un intento de parar el apoyo militar cubano a los cárteles de droga colombianos. Una vez que has puesto punto final a esta nefasta alianza, serás enviado a Chile, donde te encargarás de impedir una invasión por parte de Argentina.

Pasaremos por una gran variedad de escenarios, desde planicies a los Andes y de aquí a la helada Península Artica. El territorio chileno nos dará la oportunidad de ver lo bien hecho que esta el terreno.

La cabina virtual es mucho mejor que la de la versión que examinamos; la SVGA hace que la comprensibilidad de los controles aumente enormemente.

El JF III debería gustar a la mayoría de los aficionados de los simuladores de combate. A diferencia del JF III, otros utilizan al F-22 terrestre como avión embarcado, (error que cometen un gran número de los simuladores más recientes).

Mission Studios sacrifica detalles en sitios donde se beneficia la jugabilidad. El lanzamiento, en el momento de redactar este artículo, se prevé para Abril.





ATAQUE DEL A-10 El SILENT THUNDER: A-10 REVENGE se inclina más a favor de la acción que del detalle.

El momento del Harrier

Domark esta enviando pilotos virtuales a Cuba con el FLYING NIGHTMARES II, esta vez para combatir el resurgimiento de una línea de comunismo puro y duro.

El nuevo GSF-16 será capaz de generar gráficos con mapa de texturas en 65000 colores, con una resolución de hasta 1024x768, además podrá soportar las nuevas tarjetas de gráficos 3D.

FN 2 es uno de los primeros simuladores que prometen modelos reales de aviones y helicópteros. Los jugadores podrán volar tanto el AV-8B HARRIER como el AH-1W SuperCobra. Bryan Walker de Domark está trabajando con Scott Warren, Ingeniero Jefe de las pruebas de vuelo del proyecto HARRIER 2+ de McDonnell Douglas, para desarrollar el modelo de vuelo del HARRIER.

Junto con los modos de juego en red y de uno contra uno hay, además, un modo de campaña donde el jugador puede dirigir unidades aéreas y terrestres utilizando un interfaz en tiempo real y así volar en apoyo de esas unidades.

Autorizado para despegar

Hay otros simuladores que están todavía en la mesa de diseño y probablemente no los veremos hasta 1.997. La gente de Looking Glass Technologies, finalmente, cumple el deseo de todos los seguidores del FLIGHT UNLIMITED: un avión armado. El objetivo de la compañía es crear un simulador de combate con gráficos y modelos de vuelo tan impresionantes como los del FLIGHT UNLIMITED. Para conseguirlo, han creado un equipo de diseño que incluye un piloto de F-16 que ha realizado misiones sobre Bosnia.

Este simulador no verá la luz hasta mediados de 1.997, ya que esta en las primeras etapas de desarrollo. LGT está interesada en lo que el usuario quiere ver, por lo que si quieres dar tu opinión o tus sugerencias responde al cuestionario que encontrarás en http//:www.lglass.com.

Otros proyectos que son sólo simples rumores; son, según fuentes fidedignas el segundo simulador de combate de JANE'S, producto del equipo de Andy Hollis de Origin, y será una casi perfecta recreación del F-22 LIGHTNING II. Ocean ya esta planeando la continuación del EF-2000, cuyo nombre en clave es TFXx. Dynamix tenía planeado crear un simulador de caza pero lo ha descartado en favor del simulador del helicóptero Tigre.

Lecciones históricas

Los simuladores parecen surgir por épocas. Los modernos aviones de combate controlan las tendencias por ahora, pero la era de los motores a pistón de la II GUERRA MUNDIAL resurgirá. Por el momento la categoría de los simuladores históricos están en pañales.

Con sólo un par de lanzamientos por cada Guerra Mundial, los jugadores que no usan misiles no tendrán que soportar el estrés de la toma de decisiones.

Barón von sequel

La filial de Sierra, Dynamix, esta trabajando en una de las secuelas más conocida en la historia de los simuladores de vuelo. RED BARON II es la continuación del clásico de Dynamix RED BARON, un juego tan bueno que aún se puede encontrar en las tiendas. Con unas características tan altas, ¿podrá RED BARON II sobre pasar a su antecesor?. Pudimos volar la beta de este simulador y no creemos que decepcione a nadie.

Este simulador hace alarde de unos gráficos rápidos, de unos escenarios con mapas de texturas y de unos aviones hermosamente camuflados, todo ello bajo WINDOWS 95. Los 42 aviones simulados, 22 de los cuales pueden ser volados por el jugador, están basados en modelos de vuelo reales.

Un entorno de combate en el que se incluirán otros aviones con misiones independientes a la tuya, pudiendo decidir si vuelas la misión que te han asignado o atacas a ese grupo de bombarderos que parece que va a atacar tu aeródromo. El generador de campañas es similar al del EF-2000, en cambio, las misiones se crean mediante un generador

Simuladores para principiantes

Si tus anteriores experiencias con simuladores de vuelo han terminado, generalmente, por estrellarte contra la pista de aterrizaje o contra una montaña a velocidad supersónica, no te des por vencido. Alguno de los nuevos simuladores tiene como objetivo al jugador esporádico que, simplemente, quiere irse al aire y derribar algo.

Si has visto la película tienes toda la preparación necesaria para pilotar el tan esperado TOP GUN: FIRE AT WILL de Spectrum Holobyte. Tomarás el papel de Maverick en esta simulación del F-14, la cual, aunque simplificada tiene características reales, además de unos peligrosos aviones enemigos. A través de las comunicaciones de radio, tanto de otros aviones como de Goose nuestro copiloto, obtendrás la ayuda necesaria para completar la misión. Aunque tanto los instrumentos como el radar han sido simplificados, no se ha hecho lo propio con el comportamiento de vuelo del avión, el cual es casi real.

En el apartado de los simuladores más simples tenemos a SILENT THUNDER: A-10 REVENGE de Sierra/Dynamix. Este simulador une la acción de los arcades en 3D con el realismo de los simuladores de vuelo. Olvídate de la típica situación táctica, esto no es la Fuerza Aérea, esto es Hollywood. En esta ocasión te pondrás en el papel de un mercenario contratado para eliminar a los traficantes de droga Colombianos, a unos agresivos terroristas en Oriente Medio y, atención, a la Fuerza de Corea del Norte, que se está arriesgando a entrar en guerra por secuestrar a una estrella de cine mundialmente famosa. EL modelo de vuelo del A-10 es extremadamente simple; no esperes ver mucha diferencia con el A-10 de hace cinco años. Una reducida zona de combate, unos gráficos detallados y una banda sonora con marcha acentúan el énfasis del SILENT THUNDER en ser un arcade más que un simulador en el sentido estricto del término.



VISTA PANORAMICA
El Apache Longbow tendrá unos gráficos casi iguales, en cuanto al terreno se refiere, con el FLIGHT UNLIMITED.

La popularidad de los simuladores de helicópteros está creciendo, teniendo al Apache como objetivo omnipresente en este género

Volar en solitario

Por lo general, los simuladores se crean para un único jugador, y después se le añaden las opciones de juego en red y a través de módem, aunque algunas compañías están convirtiendo sus simuladores para juego en red a simuladores para un único jugador. Interactive Magic y Kesmai se han unido para crear una versión simple del AIR WARRIOR II.

Ésta pretende estar más orientada al juego en solitario que el antiguo AIR WARRIOR, y además tendrá una amplia variedad de misiones ofensivas y defensivas.

Domark planea lanzar una versión para juego en solitario del CONFIRMED KILL unos meses después de que la versión multijugador salga al mercado en verano. La compañía está trabajando con un grupo que ha realizado simuladores militares y prometen un vuelo totalmente real. Entre sus características, hay un editor de misiones, cabinas virtuales, soporte para tarjetas de gráficos 3D y la posibilidad de transmitir tu voz al simulador.

También hay una posibilidad de ver una versión para un único jugador del WARBIRDS de ICI.

dinámico, lo que evita tener que volar una serie de misiones predefinidas según vas ascendiendo de rango. Además, se ha añadido la posibilidad de jugar a través del módem y de red, en la cual podrían jugar hasta 16 personas a la vez.

Batallas de Inglaterra

1943:THE EUROPEAN AIR WAR utiliza el generador del 1942:THE PACIFIC AIR WAR para recrear las batallas aéreas contra las fuerzas Nazis. Al igual que su predecesor, la simulación comienza en el año del título, y va desde la Batalla de Inglaterra hasta el Día de la Victoria en 1.945.

Podrás volar en la R.A.F., en la U.S.A.F o en la LUFTWAFFE, realizando una variedad de misiones como intercepción de bombarderos, escolta, apoyo terrestre y salidas por libre. 1943:THE EUROPEAN AIR WAR incluye 20 aviones diferentes, Microprose planea usar información del 1942:PAW para obtener una mejor jugabilidad.

La mayor diferencia es la inclusión de ascensos dentro del escuadrón. Podrás elegir el nivel de comienzo, desde compañero de ala a líder de grupo, ganándote los ascensos. Con cada nivel de mando, obtendrás más nivel sobre el grupo, finalmente tendrás control completo sobre la lista de pilotos, el armamento del avión y demás. La jugabilidad también cambiará, debido a la naturaleza de la guerra aérea sobre Europa. Las misiones están más orientadas al bombardeo estratégico, por lo que las misiones de escolta a bombarderos o de ataque, requerirán una estrategia diferente. Por otro lado, gran parte del combate tendrá lugar sobre territorio hostil, en vez de ser sobre un vasto océano. Las misiones cooperativas y de uno contra el otro, estarán disponibles mediante conexión a través de módem o de red.

Vuelve Fighter Duel

Jaeger Software ha comenzado a trabajar sobre el FIGHTER DUEL 2, una actualización que elimina muchas de las quejas acerca del producto para PC mas reciente de esta compañía.

FIGHTER DUEL es soberbio jugando contra otra persona, pero puede llegar a aburrir si juegas sólo. FD 2 recrea escenarios de una series de misiones con el objeto de hacer las cosas más interesantes cuando se juega sólo. Ahora el combate tiene lugar tierra adentro, pudiendo así luchar sobre algo más interesante que una vasta extensión de agua. Habrá más aviones y, a diferencia del DF, no utilizarán el panel del P-51. Por último, podremos jugar a través de red (en modo cooperativo o competitivo) y a través de módem.

Los fans también podremos disfrutar de las versiones para un único jugador de CONFIRMED KILL y de AIR WARRIOR 2 de Kesmai; para más información ver el recuadro lateral "volar en solitario".

Dynamix planea diseñar una simulación sobre la Batalla de Inglaterra, después de lanzar el RED BARON II.

SIMULADOR	COMPAÑIA	GENERO	LANZAMIENTO	S.O.	RED	MODEM	COMPLEJIDAD
1943: European Air War	Microprose	II GM	Verano	DOS	Si	Si	Avanzada
Advanced Tactical Fighters	EA/Jane's	Caza moderno	Verano	DOS	Si	Puede	Intermedia
AH-64A	Domark	Helicoptero	1997	Win 95	Si	Si	Avanzada
AH-64D Longbow	Oringin/Jane´s	Helicoptero	Verano	DOS	opcional	opcional	Avanzada
Air Warrior 2	Interactive Magic	II GM / COREA	Otoño	Win 95	Si	Si	Avanzada
Back to Baghdad	Military Simulations, Inc.	Caza moderno	Verano	DOS	opcional	opcional	Avanzada
Confirmed Kill	Domark	II GM / COREA	Otoño	Win 95	Si	Si	Avanzada
F-16 Fighting Falcon	Interactive Magic	II GM / COREA	Otoño	Win 95	Si	Si	Avanzada
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	Caza moderno	Invierno	Win 95	Si	Si	Avanzada
Fighter Duel 2	Jaeger Software	II GM	Invierno	Win 95	Si	Si	Avanzada
Flying Nightmares 2	Domark	caza / helicoptero	Invierno	Win 95	Si	Si	Avanzada
Hind	Interactive Magic	Helicóptero	Verano	DOS	Si	Si	Avanzada
JetFighter III	Mission Studios	Caza moderno	Verano	DOS	No	No	Intermedia
Red Baron II	Sierra / Dynamix	I GM	Otoño	Win 95	Si	Si	Avanzada
Silent Thunder: A-10	Sierra / Dynamix	Caza moderno	Inminente	Win 95	No	No	Principiante
Top Gun: Fire at Will	Spectrum Holobyte	Caza moderno	Inminente	DOS	Si	Si	Principiante



APACHE
La información obtenida de Jane's y de la Brigada de Entrenamiento del Apache, podría hacer al Apache Longbow el simulador de helicópteros más real.

Aspas y rotores

La popularidad de los simuladores de helicópteros esta creciendo, teniendo al APACHE como objetivo omnipresente en este género de simuladores y al igual que lo es el F-16. El siguiente simulador de helicópteros es el HIND (simulación del helicóptero soviético MIL MI-24 HIND) de Interactive Magic y de Digital Integration y continuación del APACHE, el éxito del año pasado.

Territorio Apache

El siguiente después del HIND será el AH-64D LONGBOW, un simulador de Apache de la línea de simuladores de combate JANE'S de EA/Origin. El diseñador Andy Hollis, comenta que además de toda la información aportada por JANE'S. Su equipo ha tenido acceso a la documentación de diseño y a los manuales de operación del Apache LongBow, lo cual encuentra impresionante si tenemos en cuenta que el Longbow no está todavía en plena producción.

Se puede jugar en VGA y en SVGA, y contendrá terreno abrupto con mapas de texturas. Hollis también comenta que los objetos con mapas de texturas están muy detallados y que "hemos puesto gran cantidad de formas de verlos ya que, generalmente, o vuelas sobre ellos a velocidad supersónica o los vuelas en pedazos".

El generador de vuelo es completamente nuevo, y no se ha reutilizado el código del STRIKE COMMANDER. Hollis y su equipo han estado consultando a una brigada de entrenamiento del Apache en Ft. Hood, Texas, y un grupo de tres pilotos ha estado visitando regularmente Origin para ayudar en lo referente al comportamiento de vuelo. Hollis comenta que hay cierta sensación de realidad en el movimiento del helicóptero nunca experimentada antes en esta clase de simuladores.

Aunque el producto esta pensado para que traiga un manual de varios cientos de páginas, probablemente no las necesites. El Longbow tiene unas misiones con tutorial interactivo con la voz de un instructor que te ayuda. Una vez que estas preparado, puedes volar misiones históricas basadas en las actuales misiones del Apache en Panamá y en el Golfo Pérsico, así como una serie de misiones ficticias en Ucrania. También hay un modo de campaña no lineal.

El terreno esta basado en los datos del mapa de elevación digital del Servicio Geológico Americano. El aspecto más esperado del generador de terreno es la añadidura de líneas de árboles en valles y desfiladeros, por lo que se podrá realizar ataques repentinos desde detrás de los árboles.

Además se espera que para otoño aparezca un disco extra con nuevas misiones, apoyo para el modo multijugador, un generador apropiado para WINDOWS 95 y apoyo hardware para gráficos en 3D.

El tercero en discordia

El desarrollo de un tercer simulador de Apache, simplemente llamado AH-64A, esta siendo dirigido por Bryan Walker de Domark, un piloto de AH-64 que voló en la Operación Tormenta del Desierto. La experiencia de Walker no sólo se utiliza en la exacta reproducción de los sistemas, sino que, además, se planea añadir el factor humano al simulador. Cada piloto tendrá un conjunto de rasgos de personalidad que influirán en el curso de una misión, los hechos que ocurran en el campo de batalla y la cali dad de tu liderazgo afectarán a la cohesión de la tripulación. Puedes, incluso, tener tripulaciones desperdigadas a tu alrededor cuando los pilotos no se compenetran, o puedes persuadir al oficial de suministros para que les de a tus chicos algo que les levante la moral.

El AH-64A utilizará el mismo generador de gráficos de 64.000 colores que el FLYING NIGHTMARE 2, también utilizan la experiencia de Walker como piloto de AH-64 para asegurarse que el modelo de vuelo, el comportamiento de las armas y las tácticas de combate son lo más exactas posibles. Quizás lo más interesante sea el nuevo modo de juego en red, el cual permite conectar el AH-64A, el FLYING NIGHTMARES 2 y el CONFIRMED KILL.

Volar sin armas

Se espera que los simuladores civiles experimenten un resurgimiento en este año, gracias a la industria de los simuladores de vuelo que ha sufrido más fusiones que las de las líneas aéreas. Microsoft compró BAO, la Organización Bruce Artwick, responsable del código del FLIGHT SIMULATOR 5.1 y de una amplia variedad de añadidos.

Mientras tanto, Sierra ha comprado el programa de simuladores de vuelo de Sublogic, la compañía pionera en los simuladores de vuelo para PC desde hace quince años. Sierra planea combinar el realismo de los modelos de vuelo y de la aviónica de Sublogic con la tecnología de terreno en 3D de Dynamix para crear un simulador de entretenimiento por encima del FLIGHT SIMULATOR.

Looking Glass Technologies lanzará una versión para WINDOWS 95 del FLIGHT UNLIMITED, con cinco nuevas áreas aeroportuarias desde las cuales volar. Para los usuarios de la versión DOS habrá una actualización a bajo precio. Lo siguiente de LGT es un simulador de vuelo general que coge los gráficos y el modelo de vuelo del FLIGHT UNLIMITED y añade tanto navegación instrumental como visual, escenarios y una estructura de las misiones del tipo de juego de combate. Fuentes fidedignas comentan que junto con el avión típico de la aviación general, LGT planea incluir un P-51.

Marketing vertical

Conviene no dejar de mencionar, para los fans de los helicópteros que en el FLYING NIGHTMARES 2, se incluye el BELL AH-1W SUPERCOBRA, y que Dynamix se lanzará también a diseñar su primer simulador de helicópteros. Apartándose de la tendencia dominante hacia el Apache, los esfuerzos de Dynamix irán por contra encaminados en simular el Eurocopter Tigre, un diseño Franco-Alemán construido para apoyar operaciones antitanque y en el campo de batalla.



Estrategia

La nueva raza de caballeros

Conqueror A.D. 1086

Conqueror A.D. 1086 es un juego que no puede englobarse dentro de ninguna categoría hasta ahora existente. La mezcla de géneros y la variedad de escenas hacen que muchos jugadores encuentren en este título precisamente lo que buscan.

Con este extraño programa (las razones de decir esto se verán más adelante), el jugador debe conseguir la fama y la gloria gracias a su habilidad y capacidad estratégica. Este objetivo tan difícil de lograr se representa en el juego como el trono de Inglaterra. El protagonista debe partir de la nada, siendo el joven retoño de un señor feudal de la época, amasar una pequeña fortuna y "asaltar" la capital del reino para acceder a la preciada corona. Como a todos los vasallos, el rey ordena al jugador que cumpla unos objetivos y obedezca unas órdenes determinadas. Estos pueden ser de varios tipos: eliminar los ladrones de un bosque, defender una provincia de las incursiones bárbaras del norte, liquidar el ejército de un noble rebelde... Con la consecución de estas pequeñas misiones, el personaje del jugador recibirá una recompensa, en metálico, proporcional a la dificultad de la misión y la velocidad con la que se completó. Muchos preferirán seguir su propio camino en lugar de acatar la órdenes reales, pero el dinero que proporcionan las arcas del reino es fundamental para llevar a buen fin la misión principal del juego.

Los jugadores que escojan usar procedimientos menos bélicos pueden descartar la utilización de la fuerza bruta para derrocar al soberano y optar por emplear medios más sutiles. Por tanto, lograr la confianza personal del rey es un paso adelante en la carrera hacia corona. Cuando se hayan completado varias misiones de forma efectiva, el jugador conseguirá llamar la atención de las altas esferas y logrará una posición de privilegio como hombre de confianza. Luego, sólo será necesario un rápido golpe de mano y la corona cambiará de cabeza...

En la vida del jugador existen otros trabajos que realizar aparte de los encargos del rey. Por ejemplo, los torneos, que se celebran todos los meses en alguna villa del reino, son un acto social al que todo buen caballero debe asistir. En ellos, si la habilidad del jugador es suficiente, se podrá conseguir un dinero extra en las competiciones con otros señores feudales. En las justas o en las peleas de espada se puede retar a algunos de los nobles y competir por la recompensa del ganador.

En estas reuniones, entre competición y competición, se podrá obtener mucha información interrogando a todos los asistentes. Dónde conseguir los mejores mercenarios o el cuál es la mejor forma de acabar el juego, son algunas de las valiosísimas pistas que mencionarán de pasada estos peculiares personajes. La información no es gratis, y para conseguila el jugador deberá presionar y chantajear sin ningún escrúpulo.

Leyendo entre líneas se pueden captar algunas refe-





Conqueror

Precio: 8.500
Requerimientos de Sistema: 486DX a 33 MHz, 8 Mb de RAM, CD-ROM 2x, 12 Mb disco duro, SVGA
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

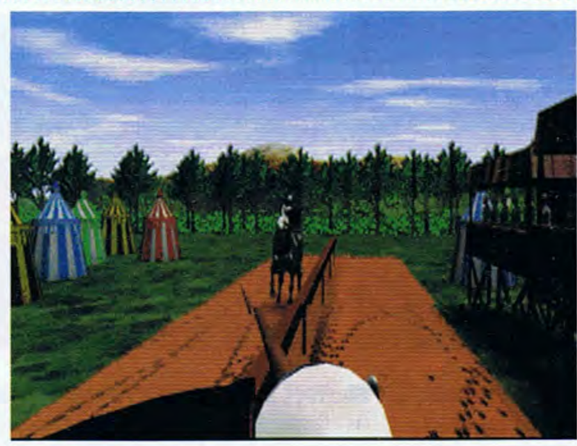


Los torneos son un acto social al que todo buen caballero debe asistir









rencias vagas y no muy precisas sobre un temible dragón que asola las ricas tierras de los señores feudales. Si se consiguiese matar a este animal sin salir chamuscado por el fuego que brota de sus fauces, la recompensa sería lo bastante elevada como para que el usuario pudiese reclutar los soldados necesarios y atacar al rey.

Conqueror está ambientado en la vida del muchacho protagonista, y por eso también es importante que el jugador dedique algo de su tiempo a otra tarea que también requiere mucha habilidad. Para cortejar con éxito a las jóvenes señoritas en edad casadera se necesitan tacto y picardía a partes iguales; lo complicado es saber cuándo usar cada una.

Esto es en definitiva todo, que no es poco, lo que se puede hacer en este juego. La variedad es casi asombrosa, puede llegar a acomplejar a los jugadores menos acostumbrados a este tipo de programas. Como ya se ha dicho, Conqueror A.D. 1086 no es un juego de fácil calificación, sobre todo porque en él se combinan diferentes aspectos que otros programas tratan con profundidad.

El jugador verá sometida a prueba su capacidad estratégica en los combates entre diferentes ejércitos. La acción se visualizará desde una perspectiva superior; con todas las unidades representadas como pequeñas miniaturas de lo que de verdad son. En general el transcurso de la batalla se puede seguir con evidente claridad, pero por ser todo en tiempo real (el jugador interactúa con sus unidades conforme avanza la lucha), el jugador tendrá que afrontar con demasiada rapidez algunas decisiones que deberían haberse tenido más tiempo en consideración. Este efecto se verá reforzado cuando el número de soldados involucrados en la trifulca sea muy grande; será imposible especificar órdenes especiales para cada pieza.

Las partes arcade no faltan en este variado programa. Tanto los torneos como los asaltos a los castillos se verán en primera persona. En las justas, competiciones a caballo con largas lanzas como arma, el jugador necesitará practicar numerosas veces antes de tener la oportunidad de salir victorioso en uno de los lances. La paciencia y el aplomo son imprescindibles para no ser derribado del caballo. Todo lo contrario sucede con las incursiones en los castillos enemigos. El jugador y sus "secuaces" deben explorar el extenso mapa de todo el recinto, matando a

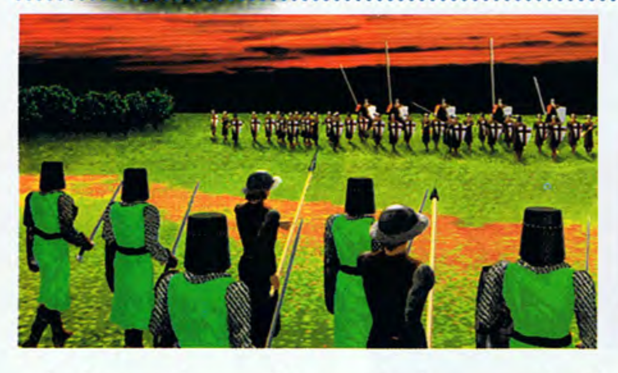
El truco es...

Es altamente recomendable evitar enfrentarse a un ejército numeroso en los primeros instantes del juego. La apabullante superioridad del enemigo puede desilusionar a algún jugador principiante. Lo mejor es esperar algún tiempo para reforzarse al máximo.

Las incursiones en los castillos del enemigo son muy agitadas y entretenidas









todos los enemigos posibles y requisando la mayor cantidad de joyas y otras riquezas. En esta ocasión Conqueror A.D 1086 recuerda mucho a un arcade tridimensional. Duke Nuken 3D o Doom II pueden ser considerados como las versiones de Conqueror ambientadas en el siglo XX.

Las largas conversaciones, verdaderos "tira y afloja" con los personajes auxiliares, además de proporcionar mucha información, pueden ayudar a conseguir algunas metas secundarias en el juego. Por ejemplo, tras una larga charla con las chicas del pabellón de espectadores (parecidas a las del mítico Leisure Suit Larry de la compañía Sierra) se pueden obtener los favores de alguna de ellas y vestir sus colores en las competiciones del día.

No es importante que el jugador tenga un doctorado en ciencias económicas, pero sí lo es que administre con corrección las propiedades y recursos que están a su disposición en el juego. El padre del protagonista ha puesto en las inexpertas manos del jugador las tierras y el castillo familiar. En estos terrenos viven muchas personas a las que habrá que cobrar unos impuestos por vivir y trabajar en ellas. Como sucede siempre en este tipo de simulaciones, el "punto medio" es el más adecuado para ajustar al máximo el dinero obtenido con la felicidad de los vasallos.

Y la última pieza, que completa todo el mosaico que forma este juego, es la peculiar forma que se nos ofrece para crear las características de los personajes principales. Parecida, por no decir igual, a la de los juegos de rol. Partiendo de unos valores aleatorios, asignados al personaje a la edad de 12 años, se pueden ir mejorando o empeorando dependiendo de las contestaciones que dé el jugador a unas preguntas éticas planteadas por el programa. Con esto se intenta simular el transcurso de los años y se permite que el jugador pueda modificar de alguna manera el personaje.

Es imposible comentar de forma general todos los tipos de gráficos que se pueden encontrar. Las escenas renderizadas que sirven como introducción, o las que se intercalan entre varias fases del juego, son simplemente excelentes. La calidad gráfica de la parte arcade es bastante inferior, sobre todo si se compara con algunos juegos actuales, pero cumplirá su cometido a la perfección. Las escenas de simulación y estrategia están bien acabadas y son muy claras, un punto a favor a la hora de dar las órdenes correctas a cada unidad.

El resultado final que obtendrá el usuario con este programa es más que aceptable, aunque la adictividad no es uno de los aspectos a los que se ha prestado más atención. Para que el juego llegue a ser atractivo, la velocidad con la que pasan las horas y los días debe ser incrementada en 15 veces. De otra forma, el tiempo que transcurre entre que el icono del personaje parte de una localidad y llega a otra medianamente alejada, es demasiado dilatado como para mantener al jugador en vilo.

Para contrarrestar este detalle, las incursiones en los castillos del enemigo son muy agitadas y entretenidas. El jugador deseará que el rey le encomiende la "penosa" tarea de poner en cintura a algún noble rebelde, pero no siempre se conseguirá que el enfrentamiento se lleve a cabo dentro de las paredes del castillo. En algunas ocasiones el pequeño ejército del noble saldrá al encuentro de los soldados del jugador, y puede llegar a suceder que la superioridad del enemigo obligue al usuario a retirarse. Por tanto, la dificultad de todo el juego, incluida la parte económica, puede ser un acicate para muchos jugadores que buscan programas que se ajusten a sus necesidades, ni demasiado fáciles ni muy complicados.

Calificación

Conqueror

Pros: La combinación de escenas en primera persona y batallas de estrategia pura es acertada y no muy habitual. La calidad técnica es la justa para no desmerecer el producto final.
Contras: La excesiva lentitud con la que se desarrolla la acción en el mapa principal puede llegar a ser soporífera. Con tanta variedad de escenas, seguro que hay alguna que no es del agrado del jugador.



Vacuna contra el tedio

Hoyle Classic Games

Sierra, que continua empeñada en demostrar que sabe hacer mucho más que buenas aventuras, nos ofrece ahora un título tan intrascendente como divertido, que reúne 10 juegos clásicos como el Backgammon, las damas o el poker.

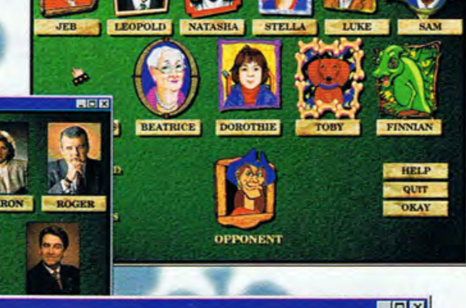
Probablemente a estas alturas no quedará nadie que no haya pasado una buena cantidad de horas jugando con uno de los programas más populares para PC: el solitario incluido dentro de Windows. No tiene video digital, no está en CD ROM, ningún actor famoso aparece en pantalla, su banda sonora es inexistente y su concepción técnica tan simple como el mecanismo de un chupete, pero sin embargo ha sido capaz de cautivar a millones de jugadores en todo el mundo, que han recurrido a él como vacuna contra el tedio.

Tras su estela han aparecido diversos productos en el mercado que, ya fuera centrados en un solo juego, o bien en varios, han tratado de ofrecer al consumidor alternativas a este entretenimiento de distribución gratuita, si bien se pueden contar con los dedos de las manos el número de ellos que han conseguido ofrecer un nivel de diversión comparable.

Hoyle Classic Games, la particular incursión de Sierra dentro del mundo de los juegos de tablero es, con diferencia, una de las experiencias más acertadas, variadas y divertidas producidas para este género, y reúne un total de diez juegos, dos de tablero y ocho de cartas entre los cuales, claro está no falta a la cita el inevitable solitario, en una variante bastante similar al anteriormente mencionado.

Bien acabado

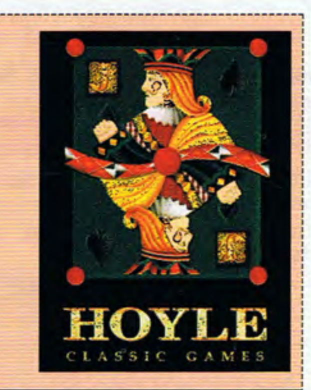
Incluso antes de empezar a jugar, la primera impresión que produce este producto de Sierra es que su acabado se ha cuidado al máximo. Todos los gráficos, menús y sonidos que lo configuran resultan sumamente agradables, aunque, por si acaso, existen una buena cantidad de opciones que nos permiten configurar el juego a nuestro propio gusto.





Para empezar, la propia instalación nos permite instalar el producto como si tratase de un sólo juego, o bien, si así lo preferimos, como si fuera de 10 juegos independientes, cada uno con su propio icono. El resto de las opciones están pensadas no sólo para alterar los fondos de la pantalla, el diseño de las cartas o la música de ambiente, sino también características más concretas referidas al juego que hayamos elegido.

Otro posibilidad bastante original consiste en poder seleccionar los oponentes controlados por el ordenador que van a jugar contra nosotros, teniendo en cuenta que



Hoyle Classic Games

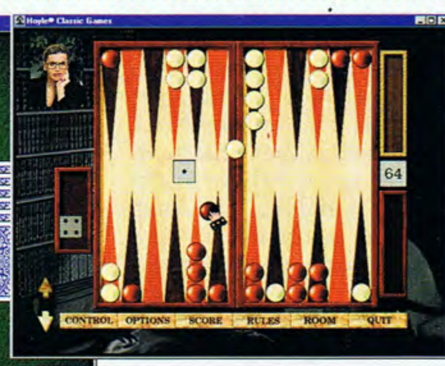
Precio: 4.950
Requerimientos de Sistema: 386, 4 MB de RAM, CD ROM, Windows 3.1 o superior, SVGA, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

Incluso los jugadores experimentados tendrán ciertos "problemillas" para conseguir acumular victorias













cada uno de ellos tiene su propia forma de jugar y su personalidad. A lo largo de la partida estos personajes nos obsequiarán con sus comentarios, que dicho sea de paso, están completamente en inglés.

En cualquier caso, y dejando a un lado el aspecto global del juego, lo más importante claro está es la variedad y diversión que este producto puede ofrecer, y en eso también Hoyle Classic Games no defrauda en absoluto. El nivel de inteligencia artificial con la que el ordenador se enfrenta a nosotros está muy logrado, y basta echar unas partidas con los juegos más conocidos, el poker, las damas y el backgammon, para comprobar que incluso los jugadores experimentados pueden tener ciertos problemillas para conseguir acumular victorias.

Por lo demás el único factor que podría resultar criticable es el hecho de que algunos de los juegos son casi totalmente desconocidos en nuestro país, si bien pensando precisamente en ello los señores de Sierra han incluido la oportuna ayuda en pantalla para permitirnos solventar este particular. Con todo, el problema persiste en caso de que no se conozca mínimamente la lengua anglosajona, puesto que los textos no han sido traducidos al castellano.

El truco es...

No hay mucho que os podamos decir. Como en cualquier otro juego de cartas o tablero, la práctica será nuestro mejor aliado para mejorar partida a partida nuestro nivel de juego.

Calificación

Hoyle Classic Games

Pros: Hoyle Classic Games es casi una bendición para los fanáticos de los juegos de cartas y tablero. Diez alternativas diferentes para conseguir que el tiempo vuele o lo que es lo mismo, un juego casi peligrosamente adictivo.

Contras: Si exceptuamos el hecho de que tanto los textos como las voces están en ingles, resulta difícil ponerlos peros a un juego cuyo precio es además relativamente bajo.



Guerra en el desierto

Operation Crusader

En Operation Crusader podrás vivir la lucha entre Sir Claude Auchinleck y Erwin Rommel, comandantes respectivamente del 8º Ejército y del Afrika Korps. Experimentarás con ello la encarnizada batalla entre el símbolo del mundo libre y el de la dictadura y el fanatismo.

Wargame. Con este término se definen con absoluta precisión todas las características de Operation Crusader. Para los no iniciados en la estrategia de tablero para ordenador, los juegos de este tipo poseen unas particularidades que permiten distinguirlos al primer vistazo. El primer detalle que llama la atención es que el área destinada a la visualización y colocación de las tropas en un combate es-



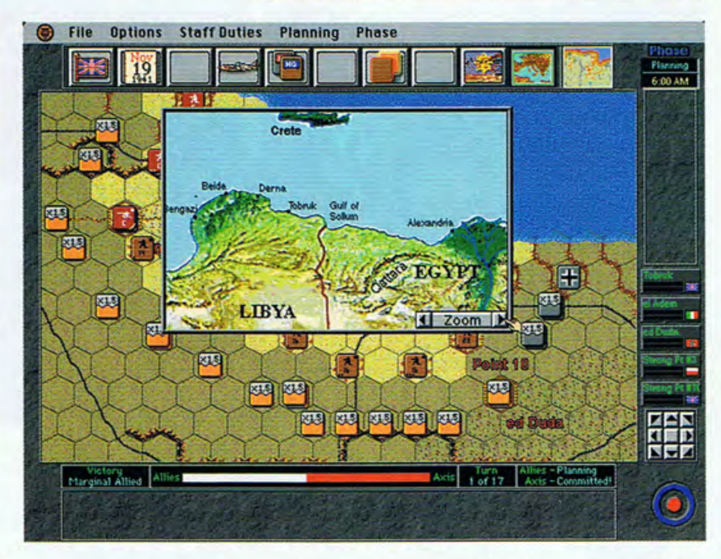
tá dividida en figuras poligonales, como los hexágonos; el segundo, que existen turnos de juego; y, finalmente, en que la estrategia brilla con luz propia.

Estrategia e inteligencia

Operation Crusader dispone de seis escenarios distintos. En cada uno de ellos te verás involucrado en una distinta acción de combate, ya sea ésta de defensa o de ataque. En cada momento podrás observar la colocación, fuerza y composición de tus tropas en el campo de batalla. Existe una opción que permite ver también la ubicación y tipo de las huestes enemigas, aunque resta emoción al juego.

La planificación de la estrategia a seguir marcará en todo momento la diferencia entre la victoria y la derrota; la rápida repuesta a los movimientos enemigos y la eficaz toma de decisiones también serán factores influyentes en el campo de batalla. Deberás aprovechar al máximo cada uno de los turnos para asignar acciones a tus tropas, como ataques o movimientos de defensa, teniendo siempre en mente que todo tiene su coste, y que existen determinados tipos de acciones que el juego no te permitirá realizar, como avanzar hasta un hexágono en que existan tropas enemigas.





La acción en Operation Crusader está dividida, como ya has tenido la oportunidad de leer, en turnos. Cada uno de ellos está formado por tres fases, y seis turnos (tres días y tres noches) forman un día del juego. Las fases están a su vez divididas en un período de planificación, en el que se toman las decisiones y se asigna a las tropas las distintas tareas; una fase de ejecución, en la que se llevan a cabo las órdenes; y, finalmente, la evaluación, tiempo en el que el jugador podrá comprobar



Operation Crusader

Precio: 5.850
Requerimientos de Sistema: Procesador 386, 4 Mb de memoria RAM (5 Mb para el apartado de sonido), disco duro, CD-ROM de doble velocidad, tarjeta gráfica SuperVGA
Nº de jugadores: 2
Editor: The Avalon Hill Game Company
Distribuidor: System 4



Este juego está destinado a los amantes de la estrategia pura, sin florituras ni añadidos de ningún tipo



el resultado del combate.

Realismo

Este juego posee distintos niveles de realismo. Anteriormente se ha mencionado que es posible mostrar u ocultar la ubicación de las tropas enemigas. Existen además otras opciones que permiten variar la realidad de la simulación. Estos parámetros permiten establecer distintas variantes, como por ejemplo la veteranía de las tropas de Rommel, si los alemanes intentarán capturar la isla de Malta o la superioridad aérea de uno u otro bando. Además, el juego permite también seleccionar el grado de realismo de la meteorología de la zona, o la información que recibe el jugador del enemigo.



En definitiva...

Operation Crusader es un juego destinado a los amantes de la estrategia pura, sin florituras ni añadidos de ningún tipo. Debido precisamente a este hecho, se echan de menos algunas características que poseen otros juegos publicados últimamente de este mismo género, como por ejemplo animaciones de los combates, un apartado de sonido más extenso y de mayor calidad, o una base de datos que contenga imágenes y características de todos los vehículos y tipos de tropas que aparecen en el juego. Aún así, el control general del juego es, si no sencillo (pocos wargames pueden realmente calificarse como "de uso sencillo"), sí libre de complicaciones innecesarias que entorpezcan la normal toma de decisiones y asignación de órdenes por parte del jugador.

El truco es...

Desbordar al enemigo. Esta es una de las mejores estrategias para conseguir una victoria aplastante. Pero hacerlo no siempre es sencillo; deberás aprovechar rápidamente la oportunidad cuando se presente. Si tu oponente deja unidades de infantería sin apoyo, puedes aplastarlas hasta la muerte con tus tanques y desbordar de este modo su línea defensiva. Para evitar que el enemigo te desborde, apoya tus unidades con fuerzas antitanque y artillería pesada.

Calificación

Operation Crusader

Pros: La resolución SuperVGA permite obtener un alto nivel de detalle gráfico. Por otra parte, la simulación de la estrategia de los combates se aproxima bastante a la realidad. El manual está traducido al castellano.
Contras: Este juego, al contrario que otros de su mismo tipo, no posee animaciones ni vídeos, aunque los combates sí están animados. El apartado de sonido es un tanto exiguo.



En estado de alerta
5ª Flota

Los juegos que someten a prueba la capacidad estratégica del jugador cuentan con numerosos seguidores, personas que buscan entre los nuevos programas alguno que les plantee un reto diferente, o que simplemente les divierta durante un rato.

The Avalon Hill Game Company lleva bastante tiempo en el mercado de los juegos estratégicos y de tablero. Últimamente sus productos llegan a España destinados a los posibles jugadores que son adictos a este tipo de programas.

Son juegos que representan escenas pasadas, presentes y futuras de los conflictos bélicos humanos, aunque también han creado algún simulador económico. La mayor fuerza de estos juegos es su componente estratégico, que se encuentra en su estado puro, sin gráficos demasiado recargados, sonidos ni otro tipo de aditivos que lo adornen y lo hagan digerible. Por tanto, los jugadores que quieran disfrutar de la complejidad de los juegos y de su alto nivel de detalle estratégico deben estar preparados para lo que se van a encontrar con los programas de esta compañía: mucha estrategia, mucha simulación y poca acción.

5ª Flota se dedica por completo a un conflicto bélico situado en un futuro cercano (1999). Cuando muchos se hacían ilusiones sobre el futuro de la humanidad, sobre los nuevos tiempos de paz y la esperanza de un porvenir más claro, surgió lo inesperado: el retorno de los viejos dictadores. Tras la subida al poder de los antiguos comunistas y sus regímenes dictatoriales, la perestroika, la glasnost y otros movimientos de apertura fueron cancelados y olvidados. En su lugar se volvió a las antiguas costumbres: el secretismo, la ocultación, el uso del poder militar... En una de esas situaciones que nadie sabe cómo empiezan ocurrió lo peor; por un pequeño malentendido con los enemigos de siempre, los yanquis, ambos ejércitos movilizaron todos sus efectivos en la zona en cuestión: el Golfo Pérsico y Océano Indico. La 5ª Flota al completo entró en estado de alerta...

Este juego pone al jugador al mando de una fuerza de ataque compuesta por portaaviones de la clase Nimitz con sus Tomcats y Hornets, cruceros de la clase Ticonderoga, submarinos y aviones con centro de operaciones en tierra. Es un conjunto preciso y efectivo si se sabe utilizar. El jugador no debe preocuparse de cuestiones no relacionadas con la estrategia propiamente dicha, como por ejemplo la navegación del barco, el tipo de combustible, la comida de la tripulación, etc. Su dedicación debe



5ª Flota

Precio: 5.450
Requerimientos de Sistema: 386 o superior, 4 Mb de RAM, Disco Duro con 1·1 Mb libres, Ratón, CD-ROM
Nº de jugadores: 2
Editor: The Avalon Hill Game Company
Distribuidor: System 4





5ª Flota se dedica por completo a un conflicto bélico situado en un futuro cercano

centrarse por completo en diseñar una estrategia ganadora para anticiparse así a los movimientos de contraataque de sus enemigos.

En el juego viene incluidos 10 complejos escenarios, con sus objetivos principales y secundarios para cada bando. Son diferentes batallas, cada una con un nivel de dificultad que puede ser una guía para que el jugador perfeccione sus dotes de mando, empezando por los juegos más sencillos y acabando con los más complicados.

Para cada una de estas batallas ha sido definida una determinada duración en turnos, normalmente de 10 a 20, donde cada turno representa 8 horas de tiempo real, o lo que es lo mismo, tres turnos hacen un día. Cada turno se divide en 6 fases de juego: superficie rojo, submarino rojo, aire rojo, superficie verde, submarino verde y aire verde. El jugador es libre de variar el orden de sus propias fases de juego; en algunos momentos preferirá llevar a cabo una exploración aérea antes de mover un convoy desprotegido, o en otras situaciones optará por una ataque masivo de sus unidades de superficie, para luego rematar la acción con sus aviones bombarderos. Dentro de cada una de estas fases de juego se pueden distinguir dos tipos de operaciones: movimiento y combate. El movimiento, en caso de querer realizarlo, siempre es anterior al combate, y cuando una unidad ataca a otra, la agredida siempre puede devolver el golpe.

Valoración global

En el manual, traducido al castellano y por tanto muy útil para los que quieren aprender a jugar rápidamente, se explican algunos detalles que serán de vital importancia para los estrategas. Agrupar diferentes unidades en grupos con una determinada formación, puede suponer una ventaja frente a un enemigo no organizado. También se podrán consultar en la diferentes tablas información y datos sobre las unidades incluidas en el juego; que son mucho más numerosas de lo que cabría esperar.

En general, el juego resulta bastante atractivo, pero no precisamente por su apariencia gráfica o porque tenga unos sonidos espectaculares, sino porque la variedad de unidades, la profundidad de simulación y la inteligencia artificial han sido muy cuidadas.

El truco es...

Agrupar unidades en formaciones cerradas puede servir para que las deficiencias de unas se compensen con las virtudes de otras. Cada tipo de nave tiene sus propias ventajas que deben ser aprovechadas al máximo para conseguir la victoria.

Calificación

5ª Flota

Pros: Componente estratégico acertado. Gran variedad de unidades (aéreas, submarinas y de superficie)

Contras: Los gráficos y sonidos son muy pobres. El entorno gráfico no es sencillo, para una utilización correcta es imprescindible leer el manual.



Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 "PINBALL WIZZARD CONTROLLER, DE THRUSTMASTER "



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50"
a la siguiente dirección: Computer Gaming World - Redacción: C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

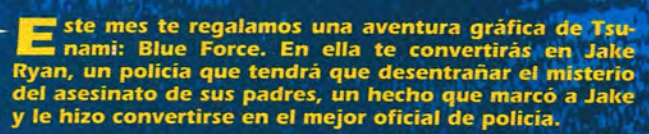


1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )





Blue Force
Instrucciones

Este mes te regalamos una aventura gráfica de Tsunami: Blue Force. En ella te convertirás en Jake Ryan, un policía que tendrá que desentrañar el misterio del asesinato de sus padres, un hecho que marcó a Jake y le hizo convertirse en el mejor oficial de policía.

Antes de pasar a explicaros el proceso de instalación, hemos de advertiros que el juego funciona perfectamente con la configuración normal del ordenador siempre y cuando ésta tenga un mínimo de 590K de memoria convencional (o programa más largo ejecutable) como mínimo y el HIMEM.SYS y el EMM386.EXE instalados. Si tienes Windows 95, lee la sección de Servicio Técnico.

REQUISITOS MÍNIMOS:
IBM 386 DX a 16 Mhz o superior y compatibles, 4 MB RAM (con un mínimo de 590K de memoria base libres), 10 Mb de Disco Duro, Ratón, SVGA, CD-ROM y Tarjeta de Sonido.

INSTALACIÓN
Introduce el CD de Blue Force en la unidad de CD-ROM. Cambia a la unidad correspondiente al lector de CD-ROM (por ejemplo, si es D:, teclea D: y pulsa la tecla ENTER). Teclea INSTALL y después ENTER. Sigue las instrucciones de pantalla.

PARA JUGAR
Desde el directorio en que hayas instalado Blue Force (C:\BLUE por defecto), teclea BLUE y pulsa ENTER.

LOS ICONOS DE ACCIÓN
Para que un personaje realice cualquier acción, debes acceder al menú de acciones pulsando el botón derecho del ratón. El menú de acciones está disponible casi siempre, y sólo has de pulsar con el botón izquierdo del ratón sobre el icono que quieras activar.

ANDAR: Aparecerá un cursor en forma de cruz. Sólo tienes que pulsar con él sobre el destino deseado.
MIRAR/EXAMINAR: El cursor se transformará en un ojo. Pulsa sobre el objeto que quieras examinar y obtendrás una descripción detallada del mismo.
COGER/TOCAR: El cursor pasará a ser una mano. Con ella podrás manipular objetos.
HABLAR: Cuando el cursor se transforme en un bocadillo como el de los tebeos, podrás utilizarlo para comunicarte con otros personajes.
TSUNAMI: Este icono activa una lista de opciones que te permitirán cambiar la configuración de la tarjeta de sonido, salir del juego, empezar de nuevo, salvar una partida o recuperarla.

TECLAS DE ACCESO RÁPIDO

F1	Ayuda y Copyright	F2	Salvar partida
F3	Recuperar partida	F4	Empezar de nuevo
F5	Pausa. Pulsa OK para seguir jugando.		
F6	Sonido	F7	Salir del juego

INVENTARIO
Hay una ventana en la parte inferior de la pantalla con todos los objetos que llevas. Puedes examinarlos o bien utilizarlos. Para usar un objeto, selecciónalo y pulsa con él sobre la pantalla de juego. Para examinarlo, pulsa con el objeto sobre la interrogación.

CODIGOS DE LA POLICIA
Los siguientes códigos de radio de la policía, te ayudarán a jugar:

10-1	Recepción de radio mala
10-2	Recepción de radio buena
10-4	Mensaje recibido
10-13	Comprobación del tiempo
10-15	Prisionero bajo custodia
10-27	Comprobación de identidad
10-35	Petición de apoyo
10-97	Llegados a escena
10-98	Todo tranquilo, disponible para llamada
10-99	Emergencia, oficial en apuros

SERVICIO TÉCNICO
Blue Force es un juego diseñado para MS-DOS, no para Windows 95 o versiones anteriores.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Ratón, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS y el EMM386.EXE. Cualquier otro dispositivo o gestor de memoria está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, prueba con un disco de arranque de MS-DOS que tenga HIMEM.SYS y el EMM386.EXE.

3.- Comprueba que la memoria convencional libre, o programa más largo ejecutable, es superior a 590K.

4.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es preferible que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 3045542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18,30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00.

PISTAS
Para aplacar vuestras ansias de conocimiento, y ante la imposibilidad humana y material de atender todas vuestras cartas y llamadas respecto a las soluciones de los juegos que hemos regalado con Computer Gaming World, este mes tenéis dentro de un directorio del CD-ROM, llamado CGW, unos textos con las soluciones de Lost in Time, Ring World y Blue Force. Todos ellos en formato ASCII para poder editarlos e imprimirlos desde DOS o Windows.



Lista de ganadores del concurso "The DIG" publicado en el nº4 de CGW:

Faustino Fernández Tejado, Barcelona
Fernando Errejón Torrejón, Madrid
Fco. José Fuentes Sanz, Málaga
Irene Sancho Vegas, Barcelona
Francisco de la Cal García, Barcelona
Juan Antonio Gey Peña, Cádiz
Rodrigo Sierra González, Madrid
Armando Gómez Alarcón, Oviedo
Juan Martínez Casero, Valencia
Diego Arribas Carranza, Orense

Lista de ganadores de los 5 juegos "Creature Shock" de el sorteo del nº4 de CGW:

Dani Ametller Picart, Girona
José Manuel Serra Escribano, Alicante
Miguel A. Real Alvarez, La Coruña
José Luis Serena Barriuso, Vizcaya
Gala Ariño Beltrán, Madrid



CONECTATE CON NOSOTROS EN HOBBYTEX
Marca el 032 con la clave *HOBBYTEX#



TRACK ATTACK

Las carreras de choque –*Ram Racing*– empezaron como un pasatiempo violento e ilegal limitado a siniestras ciudades abandonadas y practicando por la gente más tirada.
Ahora, sin perder ni un ápice de su riesgo y emoción, se ha convertido en un deporte de masas famoso mundialmente.
Track Attack utiliza el DTS (Sistema Dinámico de Pistas), un espectacular avance tecnológico que te ofrece alucinantes *morphings* de las pistas: muros con pinchos que se eleva inesperádamente, rampas, fosas, saltos que aprarecen de la nada... ¡y mucho más!

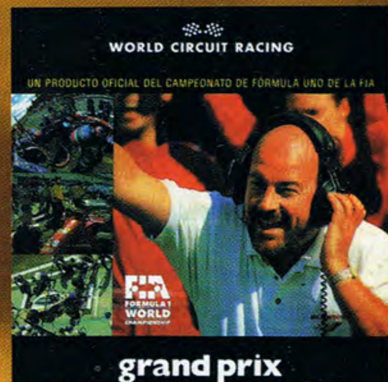
WORLD CIRCUIT RACING
Track Attack
CHANGES EVERYTHING
MICROPROSE

486, 8 Mb, SVGA

6.995

GRAND PRIX MANAGER

Dirige tu propio equipo de Fórmula 1 a lo largo de toda la temporada y gana el Campeonato del Mundo. Por una vez, todo está bajo tu control: pilotos, ingenieros, mecánicos, inversores y patrocinadores. En esta ocasión, la victoria depende de ti. Jugable por módem

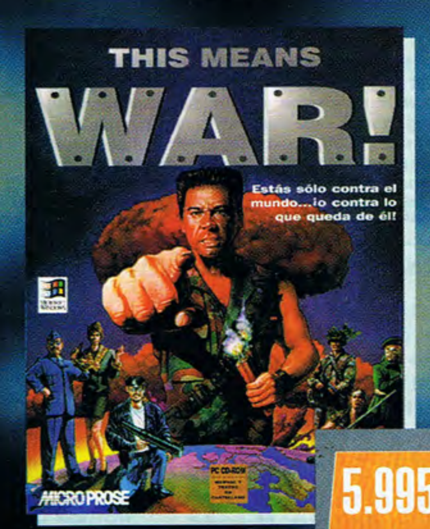


486, 4 Mb, SVGA

6.995



THIS MEANS WAR!

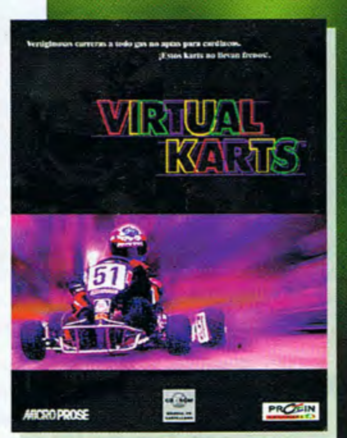


Disfruta eliminando todo lo que encuentres a tu paso. Controla tu armamento, construye fábricas y refinerías, dirige tus tropas y administra recursos a través de 40 escenarios diferentes en este magnífico juego. Uno o dos jugadores. Jugable por modem o red.

5.995



VIRTUAL KARTS



¡Ocupa tu asiento y prepárate para disfrutar de lo lindo! Escoge el modo de juego que prefieras (práctica, en solitario o de competición), ajusta los neumáticos, el chasis y el motor de tu kart, selecciona el ángulo de visión y siente la velocidad en esta peculiar carrera de karts.

6.995




486, 8 Mb, VGA

Precios válidos hasta el 31/05/96 o fin de existencias




MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES








486
8 Mb
SVGA

7.995

Si difrustaste de las escenas bélicas de la película se tu ahora el protagonista. Imágenes rodadas con los mismos actores, secuencias y banda sonora del film en la experiencia más frénetica, excitante e interactiva que puedas desear.

Entra en tu CENTRO MAIL



Encontrarás estos productos y muchos más al mejor precio.



¡Ven a comprobarlo!







































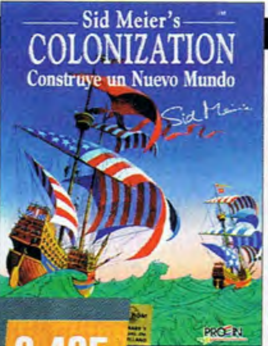
ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
Elche ALICANTE — C/ CRISTOBAL SANZ, 29 (PROXIMA APERTURA)
ALMERIA — AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 26 06 43
BARCELONA (GLORIES) — C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BARCELONA (PLAZA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 97 TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAZA SANTS) — CARRER DE SANTS, 17 TEL.: 296 69 23
Badalona BARCELONA — CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
Badalona BARCELONA — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76
Manresa BARCELONA — ANGEL GUIMERA, 11 TEL.: 872 10 94
BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES — PARANA, 504. TEL: 374 95 38 CODIGO POSTAL C.P. (1017)
BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
BURGOS — C.C. CAMINO DE LA PLATA AV. CASTILLA Y LEON PL. ALTA, LOC. 7 TEL: 22 27 17
CORDOBA — C. MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00
GIRONA — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29
GRANADA — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL: 26 69 54
HUESCA (NUEVO CENTRO) — C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 23 04 04
JAEN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10
LA CORUÑA — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 21 11
Santiago LA CORUÑA — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88
LAS PALMAS — PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Alcalá de H. MADRID — C. MAYOR, 89. TEL: 880 26 92
Alcobendas MADRID — C. CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID — PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 TEL: 261 52 92
Fuengirola MALAGA — AV. JESUS SANTO REY. ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00
Pamplona NAVARRA — C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
Palma de MALLORCA — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
Palma de MALLORCA — C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54 TEL: 40 55 73
Vigo PONTEVEDRA — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
Vila Nova Gaia PORTO — GAIA SHOPPING AV DOS DESCUBRIMIENTOS, 549 LOJA 237. TEL: 372 04 40
SALAMANCA — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE — SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 29 12 54
SEGOVIA (PROXIMA APERTURA) — C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC. 21 C/ REAL TEL: 43 67 50
SEVILLA — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA — PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
VALENCIA — C.C. EL SALER BULEVAR SUR
VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA 54-56 TEL: 22 18 28
ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

Si no tienes cerca un CENTRO MAIL Llámanos



LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H.
SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H.
TF.: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

902 171819



COLONIZATION

OFERTA

3.495

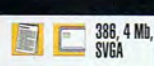
386, 4 Mb, VGA

¡Construye una nación en el Nuevo Mundo!

TRANSPORT TYCOON



¡Crea tus propias rutas de transporte!



386, 4 Mb, SVGA

3.495

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

SERVIPACK



POR SOLO 500 PTA.

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTA.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTA.
- SOLO PENINSULA
- BALEARES 1.000 PTA

ENVIO POR CORREO 300 PTA.

CGM6

Recortar y enviar este cupón a:
Centro MAIL • Pº Sta. María de la Cabeza, 1 • 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	PRECIO

☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE — GASTOS ENVIO
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS — TOTAL ....

Precios válidos hasta el 31/05/96 o fin de existencias

Top CGW

COMPUTER GAMING WORLD

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Dig	ERBE
2	Alone in the Dark III	ERBE
3	Lost Eden	Virgin
4	Congo	CIC
5	Simon the Sorcerer 2	ERBE

TOP 5 ACCION

1	Doom 2	ERBE
2	Rebel Assault II	ERBE
3	Dark Forces	ERBE
4	Rayman	Ubi soft
5	Desctruction Derby	Electronic Arts

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 4.0	Dinamic
2	FIFA Soccer '96	Electronic Arts
3	NBA Live '96	Electronic Arts
4	Actua Soccer	Arcadia
5	Virtual Pool	Arcadia

TOP 5 SIMULADORES

1	Top gun	Proein
2	EF-2000	Arcadia
3	Navy Strike	Arcadia
4	Air Power	Proein
5	Werewolf vs Comanche	Electronic Arts

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Caesar II	Coktel
2	Command & Conquer	Virgin
3	Sim Tower	ERBE
4	Zoop	CIC
5	Warcraft I	Arcadia

TOP 50

	Juego	Compañia	Tipo
1	The Dig	ERBE	AV/R.
2	Doom II	ERBE	ACC.
3	PC Futbol 4.0	Dinamic	DEP.
4	Alone In The Dark III	ERBE	AV/R.
5	Fifa soccer 96	Electronic Arts	DEP.
6	Lost Eden	Virgin	AV/R.
7	Caesar II	Coktel	EST.
8	Congo	CIC	AV/R.
9	Rebel Assault II	ERBE	ACC.
10	Top Gun	Proein	SIM.
11	Simon the Sorcerer 2	ERBE	AV/R.
12	Command & Conquer	Virgin	EST.
13	EF-2000	Arcadia	SIM.
14	Dark Forces	ERBE	ACC.
15	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
16	Rayman	Ubi Soft	ACC.
17	Destruction derby	Electronic Arts	ACC.
18	NBA Live '96	Electronic Arts	DEP.
19	Bermuda syndrome	BMG	ACC.
20	Hexen	New Soft. Center	ACC.
21	Full Throttle	ERBE	AV/R.
22	Fade to Black	Electronic Arts	ACC.
23	Aliens	Proein	AV/R.
24	Indy Car Racing II	Virgin	ACC.
25	The Need for Speed	Electronic Arts	ACC.
26	Screamer	Virgin	ACC.
27	Sim Tower	ERBE	EST.
28	Duke Nukem 3D	Friendware	ACC.
29	Prisoner of Ice	ERBE	AV/R.
30	Myst	Electronic Arts	AV/R.
31	Actua Soccer	Arcadia	DEP
32	The 11th hour	Virgin	AV/R.
33	Phantasmagoria	Coktel	AV/R.
34	Mundo Disco	Electronic Arts	AV/R.
35	Worms	Arcadia	ACC.
36	Fury3	Microsoft	ACC.
37	Wing Commander IV	Electronic Arts	ACC.
38	Los Justicieros	Dinamic	ACC.
39	Frankenstein	Arcadia	AV/R.
40	Time Gate: El Secreto...	ERBE	AV/R.
41	Tilt	Virgin	ACC.
42	Bad Mojo	Arcadia	AV/R.
43	Gabriel Knight 2	Coktel	AV/R.
44	Wetlands	Proein	ACC.
45	Zoop	CIC	EST.
46	Trauma	Friendware	ACC.
47	Warcraft I	Arcadia	EST.
48	D	Arcadia	AV/R.
49	Terminal Velocity	Friendware	ACC.
50	Crusade	Arcadia	EST.

- AV/R= Aventura / Rol
- ACC= Acción
- DEP= Deportes
- SIM= Simuladores
- EST= Estrategia